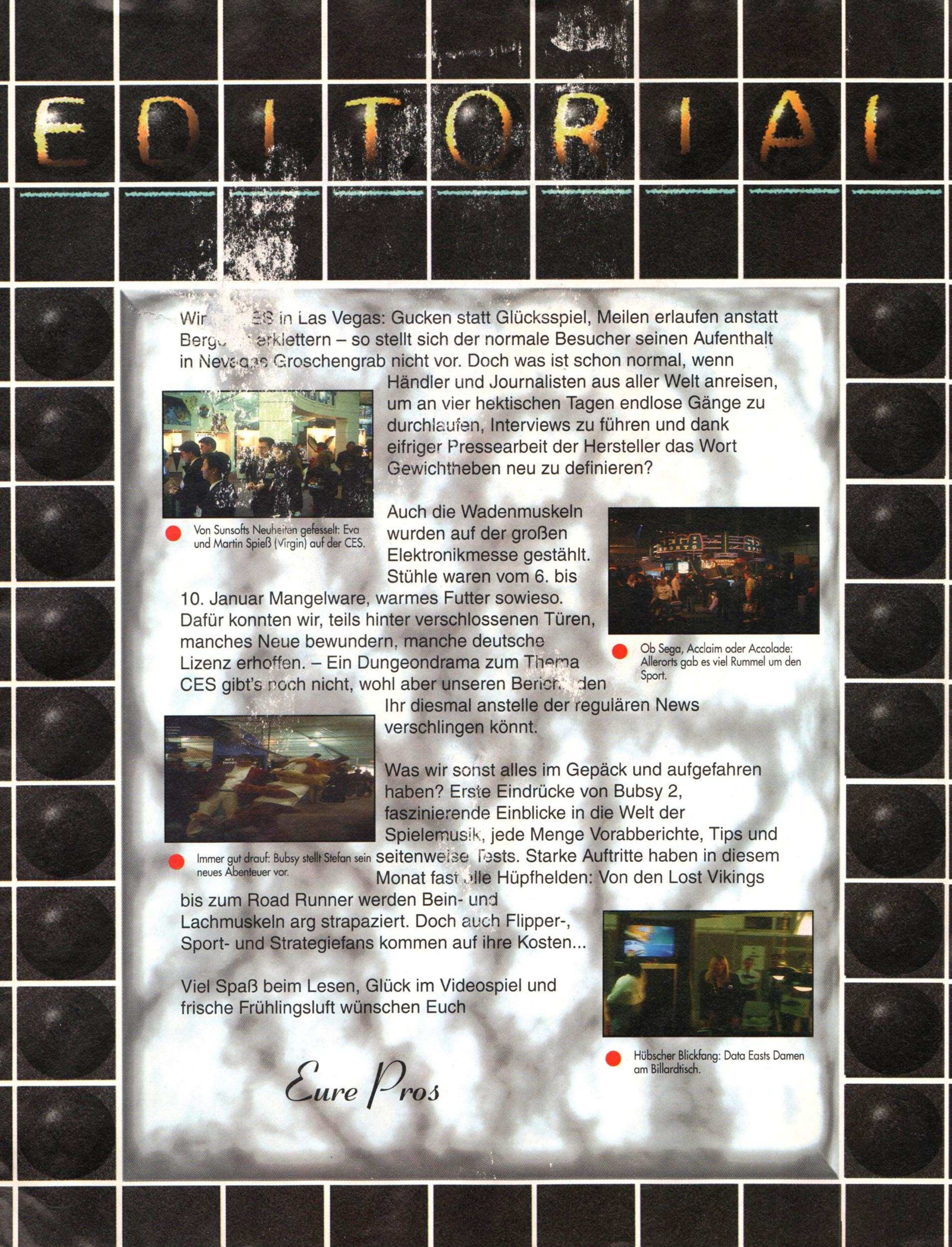

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SE
MINI-POSTER SONIC 3
SEGA PRO
MÄRZ 1994
BF 17
DIE NEUHEITEN
THE LOST VIKINGS
BUBSY'S BACK, DEEP DUCK TROUBLE, DUNE II, PELÉ, SPEEDTRAP
SONIC 3, SPEED RACER, TREASURE LAND, VIRTUA RACING und, und, und...
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



ROYAL RUMBLE
Jetzt bist Du dran!
NEU
16-MEG
ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.
Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben.
Neu ist auch der WF Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.
BRET HART
RANDY SAVAGE
Screenshot SNES
Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.
ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.
Mr. Perfect
Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49
GAME BOY
KING OF THE RING
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
MEGA DRIVE
Acclaim®
Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:
KING OF THE RING
FLYING EDGE
LJN LTD.
PLAY TIME Star SNES
SERVICEPLAN



EDITORIAL

Wir [illegible] ES in Las Vegas: Gucken statt Glücksspiel, Meilen erlaufen anstatt Berge [illegible]erklettern – so stellt sich der normale Besucher seinen Aufenthalt in Nevadas Groschengrab nicht vor. Doch was ist schon normal, wenn Händler und Journalisten aus aller Welt anreisen, um an vier hektischen Tagen endlose Gänge zu durchlaufen, Interviews zu führen und dank eifriger Pressearbeit der Hersteller das Wort Gewichtheben neu zu definieren?

Von Sunsofts Neuheiten gefesselt: Eva und Martin Spieß (Virgin) auf der CES.

Auch die Wadenmuskeln wurden auf der großen Elektronikmesse gestählt. Stühle waren vom 6. bis 10. Januar Mangelware, warmes Futter sowieso. Dafür konnten wir, teils hinter verschlossenen Türen, manches Neue bewundern, manche deutsche Lizenz erhoffen. – Ein Dungeondrama zum Thema CES gibt's noch nicht, wohl aber unseren Bericht, den Ihr diesmal anstelle der regulären News verschlingen könnt.

Ob Sega, Acclaim oder Accolade: Allerorts gab es viel Rummel um den Sport.

Was wir sonst alles im Gepäck und aufgefahren haben? Erste Eindrücke von Bubsy 2, faszinierende Einblicke in die Welt der Spielemusik, jede Menge Vorabberichte, Tips und seitenweise Tests. Starke Auftritte haben in diesem Monat fast alle Hüpfhelden: Von den Lost Vikings bis zum Road Runner werden Bein- und Lachmuskeln arg strapaziert. Doch auch Flipper-, Sport- und Strategiefans kommen auf ihre Kosten...

Immer gut drauf: Bubsy stellt Stefan sein neues Abenteuer vor.

Viel Spaß beim Lesen, Glück im Videospiel und frische Frühlingsluft wünschen Euch

Eure Pros

Hübscher Blickfang: Data Easts Damen am Billardtisch.



MÄRZ 1994
AUSGABE 17
2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro
(v.i.s.d.P.)

CHEFREDAKTION
Eva Hoogh (ev)

REDAKTION
Michele Jacobsen (mj)
Markus Matejka (mm)
Susanne Rieger (susa)
Stefan Schachler (st)

REDAKTIONSASSISTENZ
Claudia Niermann

JAPAN-KORRESPONDENTEN
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

LAYOUT
Alan Russell
James Hicks
Colin Nightingale

TITEL
© 1994 Virgin Interactive Entertaiment
"The Lost Vikings"

ANZEIGENLEITER
Michael Jonke
Tel: 040/4305097

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

PRODUKTION
Gordon Wilson
Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Markus Scheer
Damian Butt
Nick Merritt und ihre Teams

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd.

INHALT

Virtua Racing

Sega betritt spielerisches Neuland mit dieser Polygon-scrollenden Renn-Sim. Traut Euren Augen auf S.16

HURRA, SONIC IST WIEDER DA!

Mit Sehnsucht erwartet: Der beliebteste Igel aller Zeiten kehrt zu seinem dritten Abenteuer auf den Mega Drive zurück. S.18



WINTER OLYMPICS

Schießen, Skifahren, Skispringen und Eislaufen; alles in einem Spiel! Review auf S.28



CES-Report

News

ProFeature

Work in Progress

ProTests

ProTips

Rubriken

PROTESTS INDEX









LAS VEGAS: DIE WINTERMESSE

Frischen Wind um die Ohren bekam, wer auf der Elektronikmesse Anfang Januar von Halle zu Halle hastete. War es draußen noch sonnig-frisch, stieg drinnen die Fieberkurve um die Spielestände umso höher. 16-Bit-Spiele, neue Hardware und etliche CD-Projekte gaben den Ton an – sofern der nicht vom Krawall der Audio-Halle überdeckt wurde...
Betäubend oder berauschend? Bunt oder bieder? Das Jahr wird zeigen, was es mit der Titelfülle auf sich hat. Hier unser Ausblick auf die Spiele von (über)morgen!



ACCLAIM



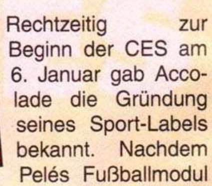
Wer sein Rumble-Modul schon bis aufs Letzte ausgereizt hat, darf sich auf einen weiteren WWF-Titel freuen. Der ist noch nicht durchgesickert, soll aber noch vor Weihnachten für weiteren Catch-Spaß sorgen. Härter geht's bei Mortal Kombat CD zu. Wer nicht genug bekommen kann, wird sich den September für Mortal Kombat II





vormerken.

Ein Leckerbissen für Fans der 200AD-Comics: Acclaim hat eine Lizenz für Judge-Dredd-Spiele ergattert! Der harte, aber herzlose Kämpfer für Recht und Ordnung wird wohl gegen Weihnachten sein erstes 16-Bit-Abenteuer in Mega City bestehen. Welche Geschichte sich ums Spiel ranken wird, steht noch nicht fest. An fetzigen Szenarien aus den Comics mangelt es jedenfalls nicht...



Und was, bitte, ist mit Bart Simpson? Ihr habt doch nicht allen Ernstes geglaubt, daß die Serie zu Ende sei? Na, also! Die gelbe Göre wird Euch wohl noch im Sommer mit Virtual Bart und einem weiteren Itchy&Scratchy-Titel beglücken.

Wer's sportlich mag, kann sich Champions World Class Soccer und MLBPA Grand Slam Baseball vormerken–die Namen sprechen für sich. Bei Drucklegung müßte das Basketball-Spektakel NBA Jam fertig vorliegen. Deftiger geht's beim dankenswert knapp betitelten Ushra Monster Trucks zu. Big-Foot-Fans dürfen sich im Herbst materialschonend nach Herzenslust austoben, übrigens auch auf dem Game Gear. Ob das wüste Treiben der Marvel-Helden und Schurken von Maximum Carnage seinen Weg in hiesige Regale findet, ist noch unsicher.

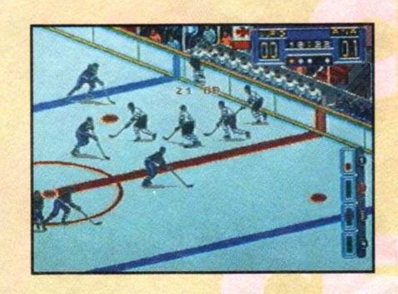


ACCOLADE

Rechtzeitig zur Beginn der CES am 6. Januar gab Accolade die Gründung seines Sport-Labels bekannt. Nachdem Pelés Fußballmodul sich nicht gerade als zugkräftig erwiesen hat (siehe Test in dieser



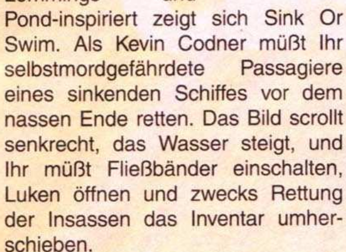
Ausgabe), hofft man umso mehr auf Brett Hull Hockey, (Charles) Barkley: Shut Up And Jam!-Straßenbasketball und Jack Nicklaus' nächsten Golftitel. Weiteren Auftrieb erhoffen die Engländer sich von Speed Racer, einem quirlig-bunten Fahr- und Hüpfspaß, der sich nicht ganz ernst nimmt.



CODEMASTERS

Zwar ohne Stand, doch mit der Führungsriege präsent waren die Codemasters. Sechs Mega-Drive-Titel versprechen sie uns in diesem Jahr. Den Aufschlag hat Tennis All-Stars im Mai. Ihr könnt in verschiedenen Einzel- und Doppelmodi gegen die Weltelite antreten, zu viert spielen und Sonderschläge ausführen. Wer gegen den Rechner spielt, kann aus sieben Schwierigkeitsstufen wählen. Ihr könnt sogar Euer Spiel unterbrechen, um anderen zuzuschauen!

Passend zu Ostern soll die Excellent Dizzy Collection mit dem ovalen Helden erscheinen. Drei verschiedene Rätsel- und Actiontitel sollen uns weichkochen. Mal sehen, ob sie mit dem genialen Fantastic Dizzy des letzten Jahres mithalten können. Lemmings- und Pond-inspiriert zeigt sich Sink Or Swim. Als Kevin Codner müßt Ihr selbstmordgefährdete Passagiere eines sinkenden Schiffes vor dem nassen Ende retten. Das Bild scrollt senkrecht, das Wasser steigt, und Ihr müßt Fließbänder einschalten, Luken öffnen und zwecks Rettung der Insassen das Inventar umherschieben.



Im Oktober soll Psycho Pinball, ein Flipper mit Gürteltier als Held und sechs verrückten Tischen als Spielfeld, auf Euch losgelassen werden. Psychos wilde Jagd führt ihn unter anderem durch den Wilden Westen, auf den Mond, unter Wasser und in mehrere Zwischenspiele. Auch World Soccer 94 ist fest eingeplant. Die Fußballfans wird's freuen, können sie doch in diesem Jahr aus einer Fülle von Titeln ihre Lieblingskickerei wählen. Wer lieber vor dem Fernseher sitzt, kennt das Leid mit Reparaturdiensten. Aber wer hat die Fernsehtechniker schon nach ihren Erfahrungen gefragt? In Smartvaark übernehmt Ihr die Rolle eines leidgeprüften, ulkigen Reparaturmonsters, das allerlei Ungetier aus den Geräten saugen muß. Natürlich machen ihm auch allerlei entlaufene Fernsehfiguren zu schaffen. Slapstick am laufenden Band soll Eure Lachmuskeln traktieren. Letzte Meldung für CD-Freunde: Die Codemasters werkeln derzeit an einem Game Genie für das Mega CD!

CORE DESIGN

Erinnert Ihr Euch an Chuck Rock, den grantigen Neandertaler? Nachdem ihm Sohnemann Chuck Junior die Schau gestohlen hat, will der Papa es noch einmal wissen. Ende des Jahres wird er sich in Chuck Racing hinter das steinerne Steuer eines Urzeitautos klemmen und flotte Rennrunden á la Mario Kart einlegen. Die schräge Comicgrafik soll auch auf der CD-Piste beibehalten werden.

Im Frühsommer sollen Skeleton Krew für das Mega Drive und Battlecorps für das Mega-CD fertig werden. Die Knochenmänner kämpfen – wahlweise mit zwei Spielern – in einem isometrischen Action-Abenteuer á la Smash TV gegen tödliche Mutanten. Hat das üble Pack doch eine Stadt besetzt und terrorisiert sie nach Strich und Faden. Battlecorps dagegen wird ein Schießspektakel in 3D. 30 Aufträge und zahllose Biomech-Gegner warten auf Euch.

Wer nicht auf den Wing Commander warten möchte, kann sich auf handfeste 3-D-Action mit Soulstar freuen. Alleine oder zu zweit schießt Ihr Euren Weg durch sechs Welten und mehr als 40 Aufträge. Ganz anders geht's bei Trunkski zu. ähnlich dem rettenden Rolo muß das Rüsseltier seinen Dschungel retten. Üble Öko-Sünder sind nämlich dabei, ihn zu zerstören. Neun Levels und knapp 30 Aufgaben muß Trunkski bewältigen, um sein geliebtes Grün zu retten.

In England haben Core Design und Domark Zusammenarbeit bei Konsolenspielen vereinbart. Was Euch daraus entstehen wird? Mehr darüber demnächst!

ELECTRONIC ARTS

Kein Stormin' Norman, sondern der friedliche Normy wird demnächst auf Eurem Mega Drive auftauchen. Der putzige kleine Comicheld durchläuft einen Plattformer mit hohem Rätselanteil–ähnlich wie Fantastic Dizzy, nur in mehreren Zeit-, nicht Baumzonen. Vom kalifornischen Strand über Transsylvanien bis hin zur Steinzeit ist alles vertreten, was den kleinen Kerl faszininiert. Sechs Levels mit insgesamt 28 Abschnitten warten mit Hämmern, Baseballschlägern, spuckenden Bäumen und allerlei Fallen auf. Die simpelschräge Grafik scheint recht gut zum skurrilen Humor des Spiels zu passen. Mehr hoffentlich im nächsten Heft. Bis dahin dürften auch Bill Walsh College Football für das Mega-CD und Mutant League Hockey, die etwas andere Jagd nach dem Puck, testbar sein. Die klassischen Sportarten werden auf Segas 16-Bitter durch den NBA Showdown sowie Mario Andretti Racing vertreten. 27 NBA-Teams, feine Statistiken, ein Vier-Spieler-Modus und spielerische Kniffe sollen EAs Führungsrolle bei den Sportspielen untermauern. Auch Andretti bietet unterschiedliche Spielarten. 15 realistische Strecken, ein selbst zusammengestelltes Auto und natürlich das Spiel zu zweit können hoffentlich bald auf ihren Rennspaß abgeklopft werden.





Während die Rollenspiel- und Actionprofis von Origin sich überwiegend auf ihre PC-Serien konzentrieren, wird wenigstens der Wing Commander II für das Mega Drive umgesetzt. Ein schwacher Trost angesichts der Fülle hervorragender Origin-Titel, doch sehr viel besser als nichts!





LAS VEGAS: DIE WINTERMESSE

SEGA

Wer sich nicht um den Virtua-Fighter-Automaten prügelte oder über Sonic 3 igelte, konnte noch Einiges über andere neue Titel aufschnappen. Schon Ende März soll Double Switch für das Mega-CD erscheinen. Der Gruselkrimi, wie Night Trap (nicht in Deutschland erschienen) voller Sequenzen mit gefilmten Schauspielern, spielt in einem alten Haus, dessen Gäste nach und nach verschwinden. Darunter sind seltsame Jung-Archäologen, eine Post-Punk-Band sich auf Einiges gefaßt machen.

Kaum sind erste Bilder von Phantasy Star IV erblickt worden, muß Sega bei den Rollenspielern abwiegeln. Das Fantasyepos mit dem Untertitel End of the Millennium wird in Japan noch bearbeitet. Bis zur US- oder gar deutschen Version ist's noch lange hin, doch die Geschichte ist umrissen: Tausend Jahre nach der Zerstörung der fehlgeleiteten Mother Brain verkarstet das Land langsam. Nur wenige Oasensiedlungen trotzen der Wüste



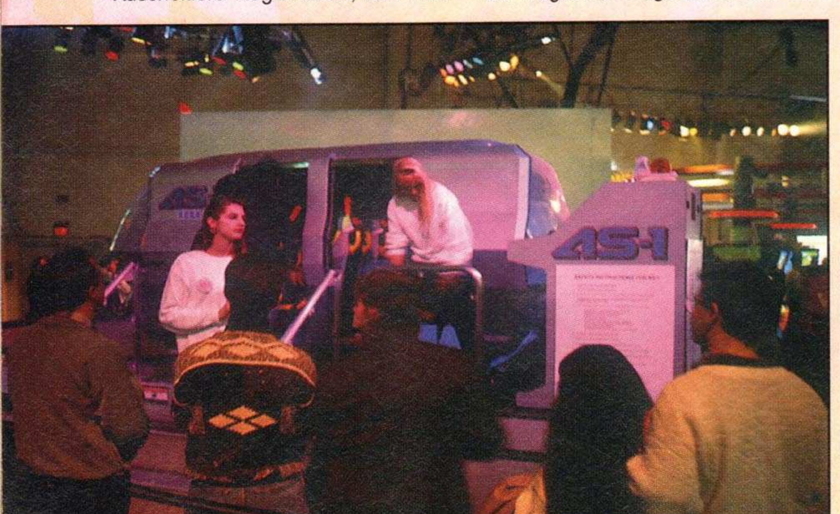
Sonic 3 und Sport, Sport, Sport waren das Motto der Sega-Stände.

und einige mit allen Wassern gewaschenen Diebe.

Das Haus selbst hat eine Überwachungsanlage, steckt voller Fallen und Stars wie Deborah Harry (Blondie) oder Corey Haim (The Lost Boys). Bei jedem Neuanfang nimmt die Geschichte einen anderen, auf jeden Fall aber adrenalinfördernden Verlauf. Bedenkt man, daß die CD von Mary Lambert inszeniert wurde, die auch bei einigen Madonna-Videos und den zwei Friedhöfen der Kuscheltiere Regie führte, darf man

noch. Leider sind auch etliche Monsterarten ziemlich dürreresistent. Die jungen Helden Rudy und Leila ziehen nach klassischer Art des zweiten Phantasy Star los, um zu retten, was zu retten ist. 24 MBit wird das Modul umfassen und einige neue Fahrzeuge und Zauber einführen.

Bevor der Saturn mit Virtua Fighters nach Deutschland kommt (siehe News), wird noch einige Zeit vergehen. Dafür wurde auf der CES ein tragbares Mega Drive mit CD-Laufwerk für Musik und Spiele vorgestellt. Seitenhieb auf Adapterhersteller Datel oder nicht? Das Gerät heißt im englischsprachigen Raum CDX – wie Datels Universaladapter für das Mega-CD. Hierzulande wird Segas kleines Schwarzes aber als Multi Mega verkauft. Ab April wird das Gerät mitsamt 6-Knopf-Joypad und mindestens zwei Spielen für 8- bis 900 DM zu kaufen sein.



SONY

Kaum sind die Filmumsetzungen Dracula und Cliffhanger in den Regalen, setzt Sony zum Sturm auf unsere Armmuskeln an. ESPN Baseball wird das uramerikanische Spiel um den kleinen, harten Ball und den riesigen Grasrhombus auf Mega Drive und Mega-CD veröffentlichen. Im April sollte auch Jeopardy! auf CD erscheinen, die weitgehend digitalisierte Umsetzung einer englischen Fernsehserie. Damit aus dem Empfänger noch mehr Gutes kommt, wird Mega-CD-Besitzern eine eigene Glücksrad-Version beschert, im Original Wheel of Fortune.

TECMAGIK

Früher für außerordentlich saubere Achtbit-Umsetzungen bekannt, hat Tecmagik sich jetzt auch dem gro·en Bruder des Master Systems zugewandt. Paulchen Panther ist Star in Pink goes to Hollywood, einem Plattformer, der in zwölf Abschnitten Studioatmosphäre vermittelt. Klar, daß Paulchen gnadenlos von Intimfeind Clouseau, dem naseweisen Inspektor, gejagt wird...

Slapstickhaft geht's auch bei Sylvester and Tweety: Cagey Capers zu. Stolze 16 MBit füllt das Hüpf- und Krallvergnügen auf dem Mega Drive. Selbstverständlich sind alte Bekannte wie Spike und Oma dabei!

TENGEN

Der Flipper- und Rennspezialist ist auf Abwegen: Tengen arbeitet unter Hochdruck am Lawnmower Man, dem Pseudo-Cyberspace-Vergnügen sehr frei nach Stephen King. Noch im Sommer soll die Mega-Drive-Umsetzung fertig sein. Doch nicht nur computeriesierte Weltherrschaftsträume müssen durchkreuzt werden. Die Engländer haben die Mega-Drive-Fassung von Millenniums Pinkie übernommen. Das knuddelige rosa Alien wird es im gleichnamigen Hüpfspiel mit allerlei weniger netten Außerirdischen zu tun bekommen. Grindstormer wird eine reinrassige Ballerei, Dick Vitale's College Hoops – Ihr ahnt es – ein weiteres Basketballspiel. Völlig abgedreht sollen dagegen die Interplanetary Lizards of the Texas Plains werden. Lassen da etwa die guten, alten PC-Leather Goddesses grüßen? Wohl doch nicht, denn die Eidechsen werden actionbetonten Klamauk unters 16-Bit-Volk bringen.



U.S.GOLD

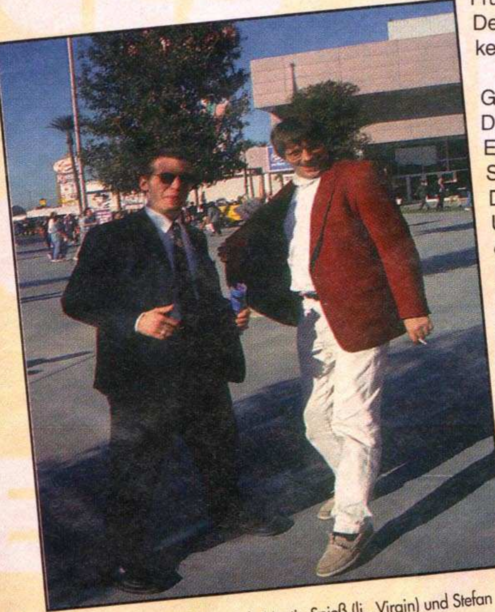
Der US-Gigant, einst mit Sportspielen berühmt geworden, besinnt sich seiner Wurzeln. Nach den Winter Olympics wird World Cup USA '94, das den Hund Striker und das offizielle Logo der Weltmeisterschaft tragen darf, erscheint bald auf dem Mega Drive, Mega-CD und Game Gear. Ebenfalls rund ums Leder geht es bei Hurricanes – jedenfalls vorgeblich. Auf dem Weg zu einem entscheidenden Fußballspiel hat sich alles gegen die Mannschaft der Hurricanes verschworen. Ob sie alle Fallen und Gegner überwinden und rechtzeitig im Stadion ankommen können? Das Spiel für die Jüngsten wird derzeit auf dem Mega Drive und dem Game Gear programmiert. Handheld-Fans können sich auch auf gute Umsetzungen freuen: U.S. Gold macht Road Rash, Star Wars und James Pond II "tragbar".

VIRGIN

Snookerfans mit Mega Drive dürfen sich freuen: Jimmy White's Whirlwind Snooker – auch bekannt als das Spiel mit den tausend Blickwinkeln – wird vom PC auf das Mega Drive umgesetzt. Urzeitlicher geht's bei Dinoblazers zu. Eine Gruppe Dinosaurier macht auf einkufigen Rollschuhen New York unsicher. Hmmm... Mal sehen, was die Spieleväter sich zur Geschichte einfallen lassen. Auf jeden Fall sind die Animationen recht vielversprechend.

Wer gerne einen heißen Reifen fährt, dabei die Anlage voll aufdreht, aber auf der Straße nicht gerne als Manni Manta enttarnt werden möchte, kann bald einem ungefährlicheren Hobby frönen. Rock 'n' Roll Racing, der Überraschungshit von Interplay, wird von Virgin für das Mega Drive programmiert. Sechs aufrüstbare Straßenmonster stehen zur Wahl, um zu flotter Rockmusik zahllose fiese Aliens von der Piste zu fegen. Ein Kommentator erklärt die Rennen, während Ihr versucht, mit der Steuerung klarzukommen. Nur Musikmuffel können sich den Rhythmen von Steppenwolfs "Born To Be Wild" oder Henry (Pink Panther) Mancinis "Peter Gunn" entziehen. Ob's mit dem Renngeschehen dasselbe ist, hoffen wir, im Sommer zu klären.

Basketball ist in, und so hat sich auch Virgin zu einer Jam-Session entschlossen. Jammit wird ein 8-MBit-Modul für das Mega Drive, das auf diversen Straßen und Hinterhöfen spielt. Die Helden sind passend "Chill", "Judge" oder etwa "Slade" genannt. Alle üblichen Bewegungen sind vorhanden. Der Foul-Detektor kann abgeschaltet werden, und das Bild soll in Großaufnahme auf Spieler fahren, die den Ball gerade versenken. Mal sehen, ob das Spiel hält, was die Screenshots versprechen...


Frischluftfreunde Martin Spieß (li., Virgin) und Stefan (re., SegaPro) in einer wohlverdienten Pause.

VERMISCHTES

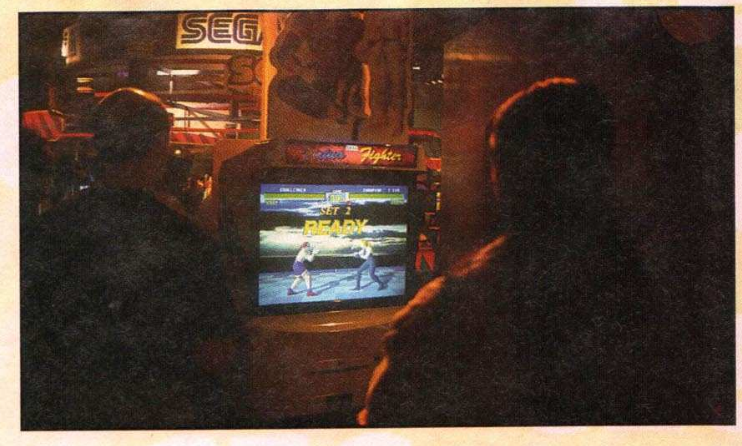
Absolute und Extreme Entertainment hat zwei Titel auf Lager, die aufhorchen lassen: Goofy's Hysterical History Tour verspricht Disney-typischen Unfug, Battletech Strategiestunden mit stählernen Ungetümen. Beide Mega-Drive-Titel sollen im Herbst lieferbar sein. Activision macht mit Shanghai II für Segas Großen von sich reden. Die Steine des Knobelklassikers scheinen besser voneinander unterscheidbar zu sein als auf dem Super Nintendo.

Er ist schnell, stark und elegant. Der AX 101 ist für die Abwehr einer feindlichen Alien-Invasion wie geschaffen. Atemberaubende 3-D-Szenen werden versprochen. Canyons, Berge und furchterregende Feindflotten sollen den CD-Spieler in (oder außer) Atem halten. Japanische Fans werden das Flugvergnügen schon im Frühjahr haben. Für Deutschland hat Sega aber keine Starterlaubnis gegeben.

Koei-Fans werden bei Genghis Khan II aufhorchen. Das neueste Mega-Drive-Epos aus dem Haus der Strategie-Profis sollte bei Drucklegung schon in den USA zu haben sein. Ein offizieller Deutschland-Start ist allerdings unwahrscheinlich.

Spectrum Holobyte sorgte vor allem mit Star Trek fürs 3DO für Wirbel. Sega-Freunde können sich aber auf die Chaos Engine sowie Microproses Tinhead freuen, dessen Erscheinen sich leider immer weiter in den Sommer verschiebt.

Feinste Gruselgrafik verspricht Vic Tokais Mansion of Hidden Souls.



Virtua Fighters, das umlagertste Spiel auf der Messe.

Hoffentlich kommen auch deutsche CD-Fans in den Rätselgenuß! Aus demselben Haus stammt Columns III fürs Mega Drive, das leicht verschönerte Juwelengeriesel, das uns schon vor zwei Jahren süchtig machte. Größte Neuerung ist indes die Möglichkeit, zu fünft auf Edelsteinjagd zu gehen! Weitere Vic-Tokai-Titel: Scratch Golf fürs Game Gear, Top Gear 2 für das Mega Drive.

Was lange währt... Rollenspieler darben schon lange nach Futter für ihr Mega Drive. Lange Zeit tat sich nach Phantasy Star III und Shining Force nichts. Jetzt sind Might & Magic III: Isles of Terra und Eye of the Beholder (Mega-CD) endlich umgesetzt. Der US-Start steht für April fest, der deutsche leider noch in den Sternen. Ebenfalls von FCI: WCW Brawl, die selbsternannte Wrestling-Konkurrenz zum WWF-Zirkus.

Plattformer, einmal anders: Der Held des seitlich scrollenden CD-Vergnügens Pop'n Land kann aus 16 verschiedenen Kopf-, Körper- und Waffenarten gebastelt werden. Jede soll bestimmte Vor- und Nachteile haben, so daß dem hüpfenden Helden einige Übungsstunden abverlangt werden. 15 Levels mit schönen Parallaxkulissen und knackigen Endgegnern werden den Japanern bei Drucklegung serviert.

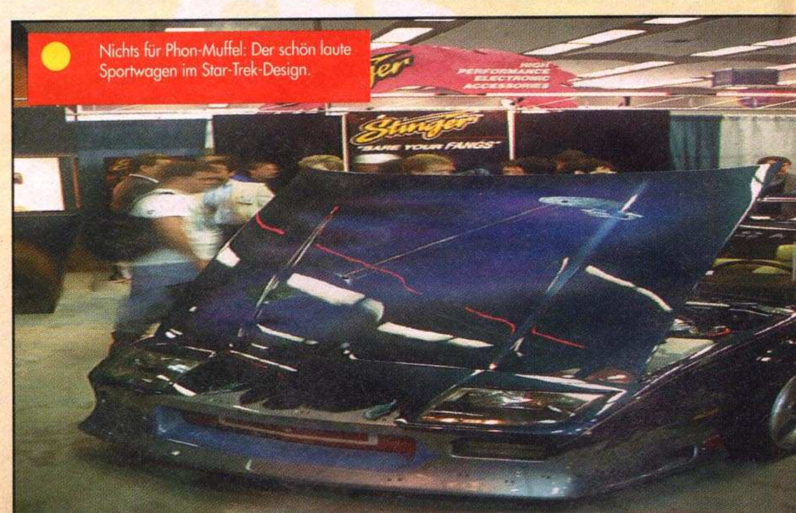
Playmates, hierzulande kaum bekannt, ist ein amerikanischer Spielzeugkonzern. Für seinen Mega-Drive-Erstling hat er sich eine Star-Trek-Lizenz herausgepickt, die allen Actionfans gefallen wird: ExoSquad (ja, doch – leider ist der Name so gewählt...) wird schnelle Reflexe und ein sicheres Auge erfordern. Wesentlich bekannter ist das JVC. Sein neuester Star-Wars-Streich: Rebel Assault. Außerdem auf CD in Arbeit: Heimdall und eine europäische Version des Mega-Drive-/Mega-CD-Klons WonderMega.

Weitere 16-Bit-Titel, die Ihr Euch merken solltet: Takaras King of the Monsters 2, Extremes Battle Fantasy und Sunsofts Bubble & Squeak. Auch Pirates of Darkwater und Belle and the Beast – beide von Sunsoft – sahen recht überzeugend aus.

Hierzulande wenig Chance haben die realistischen Brutalo-Titel von American Laser Games. Ob Mad Dog II: The Lost Gold, Crime Patrol oder Drug Wars – die Schieß-Scheiben sind wohl um einiges zu grausig für unseren Markt.

Manche Spiele, die Ihr hier nicht seht, haben wir an anderer Stelle des Hefts besprochen. Glaubt man den Herstellern, sind zum einen Sportspiele, zum anderen abgedrehte, ulkige Plattformer mit Rätselneigung im Kommen. Gut sehen sie schon aus, die neuen Programme. Wir werden in den nächsten Ausgaben prüfen, ob die Software hält, was sie verspricht. Freut Euch schon auf die gnadenlosen Härtetests!

● Eva Hoogh/Stefan Schachler



Nichts für Phon-Muffel: Der schön laute Sportwagen im Star-Trek-Design.

NEWS

DARF'S EIN BITCHEN MEHR SEIN?

Das Mega-CD hat sich kaum als Spielgerät etabliert, da werkelt Sega schon eifrig an der nächsten Generation. Gemeint ist natürlich Superstar Saturn, die Konsole mit 64-Bit-RISC-Chip. Der ermöglicht Texturemapping, feine Farbabstufungen, die Darstellung von 16 Millionen Farben und einer Stunde Echtfilm. Wahlweise darf man eine "Breitwand"-Darstellung aufrufen.

Ein echtes 64-Bit-Gerät wird der Saturn wohl aber nicht. Die gegenwärtige Architektur ist, laut Recherchen unserer englischen Kollegen, auf einem 32-Bit-Hauptprozessor gegründet, der von einem weiteren 32-Bit-Prozessor unterstützt wird. Dieser zweite Chip wird zusammen mit Hitachi entwickelt. Insgesamt wird das Gerät jedoch stolze sieben Prozessoren enthalten!

Während der Saturn schon Ende dieses Jahres in Japan erscheinen soll (Schätzpreis umgerechnet ca. DM 470 bzw. DM 870 mit CD-Laufwerk), werden wir seine offizielle deutsche Markteinführung wohl kaum vor Ende 1995 erleben. In England kursieren Gerüchte über einen Entwicklungsstop für das Mega-CD. Angeblich soll Sega Japan sich schon völlig auf die neue Konsole konzentrieren. Unter den zehn ersten Titeln für Segas Jüngsten: Virtua Fighters und Sonic: The Arcade Game.



RICHTIG VERBUNDEN

Ihr wollt es genau wissen: Immer wieder trudeln Anfragen über Spiele ein, die Electronic Arts' 4 Way Play unterstützen. Hier die Liste der familienfreundlichen (Sport)spektakel:

Bill Walsh College Football (MD &Mega-CD),**General Chaos** (MD),**John Madden Football '94** (MD), **Mutant League Hockey** (erscheint demnächst auf MD), **NBA Showdown** (erscheint demnächst auf MD), **NHL Ice Hockey '94** (MD & Mega-CD)

AUFGELESEN

● Zool, die flotte Kampfameise (s. Heft 15), wird in Deutschland nun doch nicht von Electronic Arts vertrieben. Stattdessen wird der Mega Drive-Titel, urpsrünglich ein Renner auf dem Amiga, von Konami unter die Fittiche genommen.

● Tinhead, das erste reinrassige Hüpfspiel von Microprose, läßt noch auf sich warten. Ursprünglich gegen Jahresanfang erwartet, wird es wohl erst nach der Kirschblüte, sprich im Mai, erscheinen.

● Rosarote Zeiten? Wohl kaum, falls Tecmagik und Millennium aneinander geraten. Stein des Anstoßes: Pink und Pinkie, ähnlich klingende Titel zweier unterschiedlicher Spiele. Während Millennium unter dem Codenamen Pinkie ein babyfarbenes Alien auf die Plattformpiste schickt, bereitet Tecmagik ein Hüpfspiel mit dem schlaksigsten Raubtier diesseits des Äquators vor. Nur heißt auch der rosarote Panther hier leider Pink... Egal, ob's Ärger gibt oder nicht – wenn die Mega Drive-Spiele Spaß machen, darf der Fan sich freuen: "Zweimal Pink(ie) – find' ich gut!"

● Zool, die Zweite: Gremlin, die Sheffielder Schöpfer des schwarzen Tiers, wollen ihrem Maskottchen unsterblichen Ruhm verschaffen. Nachdem in England schon Spiel- und Schulzeug, Kleidung und Bücher mit dem Hüpfstar versehen wurden, winkt dem Kleinen angeblich die große Leinwand. Laut Gremlin habe man mit "führenden Köpfen Hollywoods" über eine Zool-Verfilmung gesprochen. Auch Littil Divil, der kleine Star-Teufel (nein, nicht unserer!!) des PC-Adventures, soll seine Chance bekommen. Wenn nicht im Kino, so werden doch zumindest die Kabel-Gucker unter Euch wohl Zool und Litil Divil Ende des Jahres in Fernsehserien bewundern dürfen.

● Feuerteufel über Japan: Rumik World – Fire Tripper macht zur Zeit die Manga-Fans süchtig. Die tragisch-gruselige Zeitreise der siebzehnjährigen Heldin ist von Motosuke Takahashi, dem Autor von Ranma 1/2, inspiriert. Die junge Suzuko wird durch eine Gasexplosion ins Tokio des Mittelalters geschleudert. Sie landet unter Banditen, wird aber bald von einem gallanten Krieger gerettet. Eine epische Odyssee durch Raum und Zeit beginnt... – Die Kassette dürfte hierzulande bald für gut DM 30 als Import zu haben sein.

TEUFEL ABER AUCH!

Während Zauberer Murphy Strandurlaub machte, überließ er die Geschäfte seinem Teufelchen. Das schlug gnadenlos zu, bis wir es mit einem Power Up hinauswarfen. Einigen Unfug hat das Kerlchen aber leider doch getrieben: Die Achtbit-Versionen von Desert Strike (s. Heft 15) werden bei uns nicht offiziell erhältlich sein.

Aller guten Dinge sind drei, dachte sich der Druckfehlerteufel und schlug in Heft 16 zu: Aero The Acro-Bat hat sich mit seinen Kunststücken natürlich keine 64%, sondern 74% als Proscore verdient! Auch Toejam & Earl sind beraubt worden – einer 2. Schließlich ist Panic on Funkotron nicht ihr erstes Abenteuer. Was beweist, daß sie allen Grund haben, diese schusseligen Erdlinge einzufangen! Selbst in Transsylvanien spukte das Teufelchen herum. Daß Castlevania trotz des schönen Logos als Modul, nicht als CD erscheint, versteht sich von selbst...

INCREDIBLE HULK



Nur Mut und Muskeln stehen unserem Helden im Kampf gegen das Böse zur Verfügung.

Er ist groß, grün und gemein – aber nur, wenn man ihn ärgert. Dann färbt seine Haut sich grün, wird panzerstark, und der bärenstarke Hulk räumt gründlich auf. Schon seit 30 Jahren verwandelt Dr. Bruce Banner sich zur Freude aller Marvel-Fans in den Incredible Hulk. Ob im Comic oder in der Fernsehserie – wenn Dr. Banner rot sieht, fiebern die Fans mit und werden ein wenig grün vor Neid. Denn wer möchte nicht einmal so stark sein wie Hulk und es den Bösewichtern so richtig zeigen? U.S.Gold hatte ein Einsehen und werkelt zur Zeit an einem Mega Drive-Plattformer, der die Funken sprühen läßt.

Um die Weltherrschaft des üblen Leaders zu verhindern, müßt Ihr fünf große Stadt- und unterirdische Landschaften durchforsten. Jede wird von einem Helfer – passend Tyrannus, Absorber, Abomination und Rhino genannt – und dessen Horde von Biorobotern bewacht. Am Ende des abgründigen, fallenreichen Weges steht Ihr Leader selbst gegenüber.

Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Schließlich kann Dr. Banner, dessen Zellen sich nach einem Atomunglück verwandelten, nicht beliebig stählen. Bevor er als tobender Hulk voller Muskelkraft auf die Mieslinge losgehen kann, muß er genügend Gamma-Stoff gesammelt haben. Fehlt es an Kraftpulver, muß er als verwundbarer Normalsterblicher durch die Gänge schleichen. Dann allerdings kann er zur treuen Smith & Wessen greifen, um sich der Monsterhorden zu

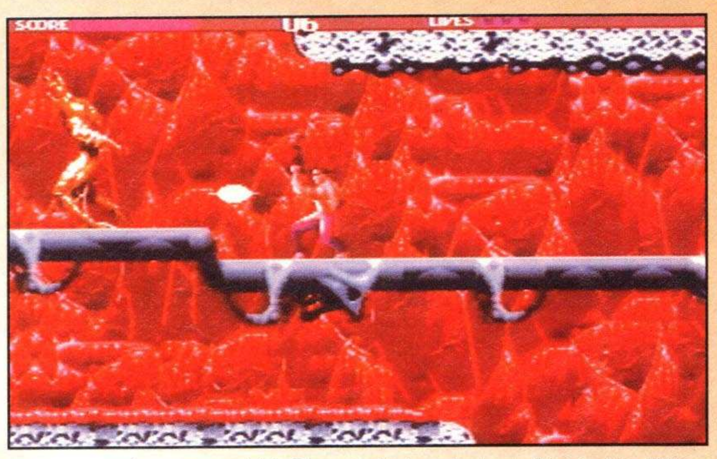


erwehren.

Mit Actiontiteln hat das Programmierteam von Probe Erfahrung – die Truppe zeichnete für Alien 3, Terminator und Mortal Kombat verantwortlich. Daß die Luft bei Hulk aber nicht ganz so bleihaltig ist, die Gegner nicht gar so grausig verenden werden, ist garantiert: Lizenzgeber Marvel duldet, so U.S.Golds Projektleiter Steve Fitton, keine brutalen Szenen. Statt dessen schmelzen, zerkrümeln oder recyceln sich Gegner – mit so manchem Roboter läßt sich nach getaner Arbeit vortrefflich Fußball spielen!

Um das Jump-'n'-Hit auch Knobelfreunden schmackhaft zu machen, verspricht Steve jede Menge Rätsel und Unteraufgaben. Versteckte Gänge und Abschnitte, in die unser Held nur in Normform schlüpfen kann, sollen für handfesten Spielspaßsorgen. Im Sommer wird der große Grüne wohl reif für die Regale sein. Bis dahin haben wir noch seine Comicabenteuer...

● ev





MEGA DRIVE

THE INCREDIBLE HULK

US GOLD
FORMAT 16Mbit
GEPLANT FÜR JUNI

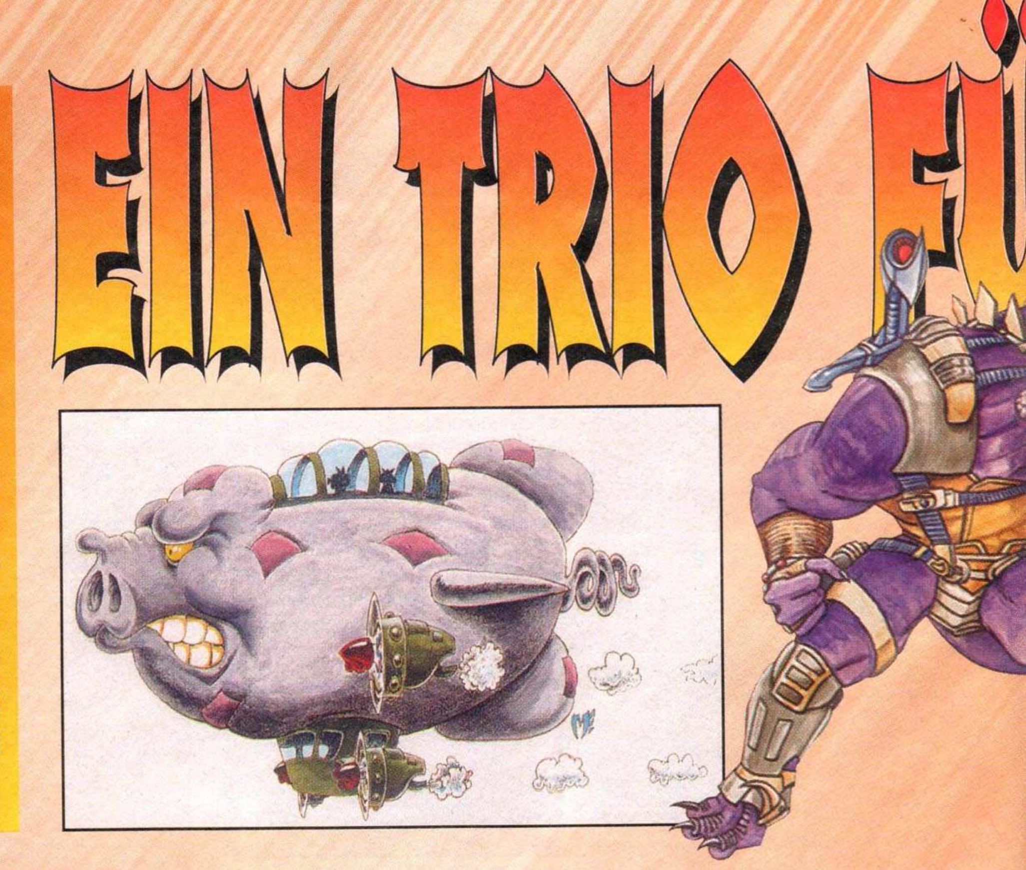
ACTION	STRATEGIE
80%	20%

FERTIG	ARBEIT
70%	30%

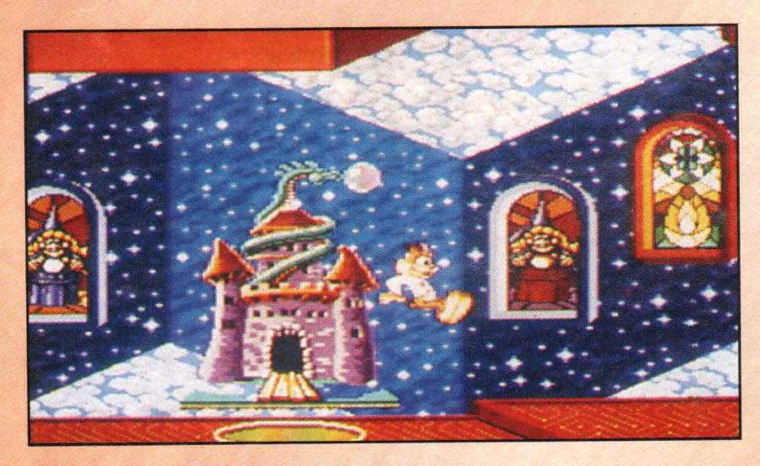


EIN TRIO FÜ…

Während auf dem Messestand das neue Sport–Label groß gefeiert wurde, zeigte Accolade in kleinem Kreis seine jüngsten Mega–Drive–Abenteuer. Hüpffreunde und Wollsammler dürfen aufatmen: Der Welt frechstes Pelztier, Freund Bubsy, kommt wieder. Außerdem startet ein phantastischer Trupp seine galaktische Reise, und eine chromblitzende Söldnergruppe tritt gegen die neue Weltmafia an...



PELZIG: BUBSY'S BACK



Bubsy ist bereit, sein zweites Abenteuer anzutreten - und wie...

Was kann schon schiefgehen? Wer Bubsy, den launischen Luchs kennt, weiß, daß tatsächlich eine Menge schiefgehen kann – vor allem, wenn man es so schwer hat wie er. Kaum hat unser Held sich vom Kampf gegen die herzlosen Woolies erholt, stürzt Accolade ihn Hals über Kopf in ein noch größeres, verrückteres Abenteuer.

Der geldgierige Oinker P. Spamm hat einen Geschichtspark eröffnet, in dem fünf Epochen der Weltgeschichte verblüffend lebensecht dargestellt werden. Eine neuartige Maschine machts's möglich. Doch leider simuliert sie die Welt nicht nur. Als immer mehr Zeitalter aus den Geschichtsbüchern verschwinden, wird Bubsy klar: Das Gerät stiehlt ganze Epochen!

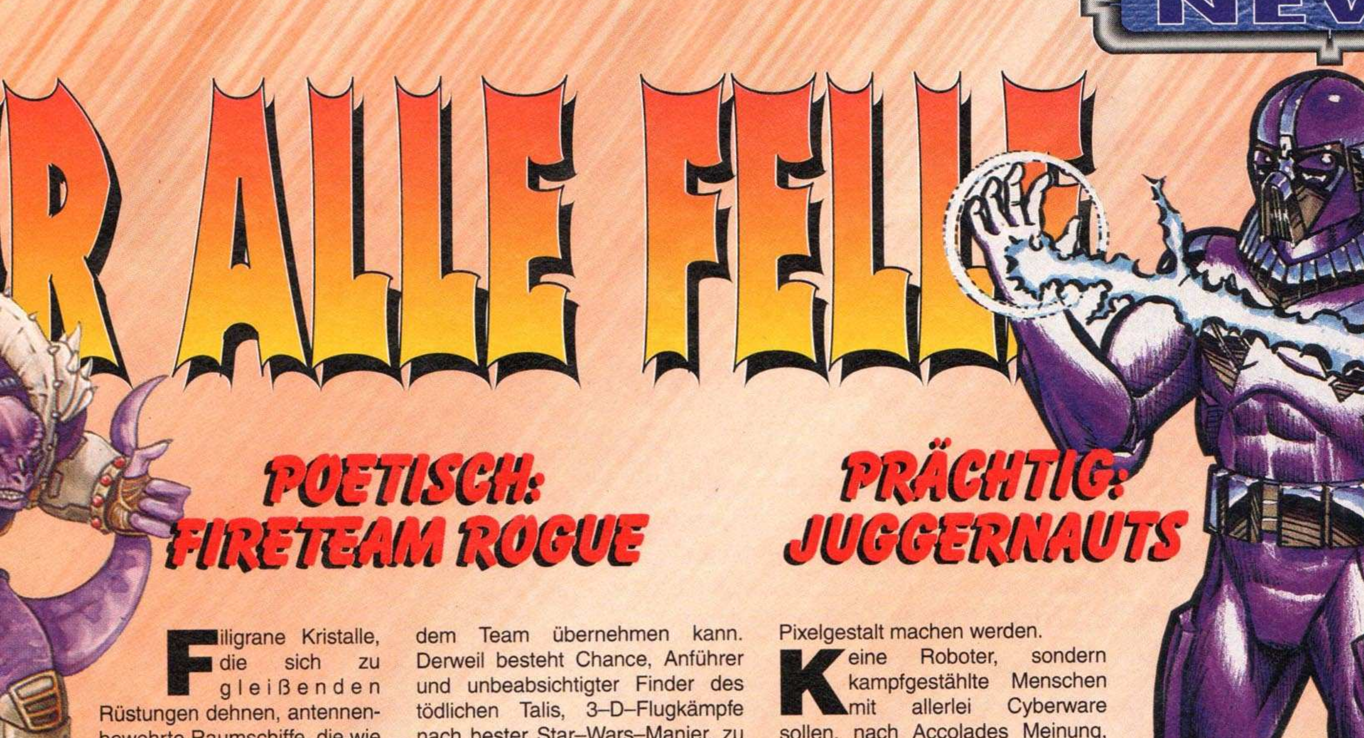
Zum Glück ist Bubsy einen Tag vor der offiziellen Einweihung zur Stelle und fackelt nicht lange. Er durchkämmt fünf riesige, verzweigte Levels auf der Suche nach dem Erfinder, Oinker Spamm und seinen vorlauten Zwillingsneffen. Die sind nämlich schon aufs Gelände geschlüpft und richten allerlei Unheil an... Tausend Tode kann unser Held sterben, doch wozu hat eine Katze neun Leben und scharfe Augen, die jedes Continue entdecken?

Mehr als doppelt soviel Spiel versprechen die Programmierer uns für Bubsys Z(w)eitabenteuer. Ob in ägyptischen Gängen, ob im Märchenschloß, im Musikzirkus, unter Piraten oder hoch in der Luft – Bubsy kann auf drei Schwierigkeitsstufen nicht nur unter vielen Abzweigungen wählen, sondern auch drei Mini–Spiele bestehen und auf Wunsch mit oder gegen einen seiner Neffen spielen.

Wer gerne mehr tut als nur Hüpfen und Sammeln, wird stark beschäftigt sein: Ihr könnt nach Punkten, Murmeln (anstelle von Wollknäueln), Zeit oder Leben jagen, diverse Hilfsmittel benutzen und die Landschaft aufräumen. Da lassen sich Gruben und Geheimwände öffnen, Feuer löschen und Löcher wegtragen. Eine Vielzahl Teleporter weckt den Forschergeist, und die Gegner sind wieder einmal fast zu putzig, um ernstgenommen zu werden...

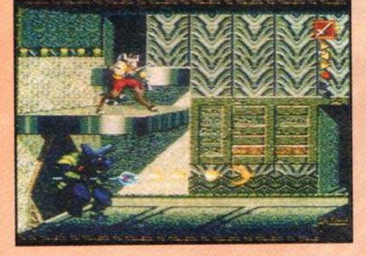
Die Programmierer haben sich bemüht, alle Kritikpunkte an Bubsy zu beseitigen und rundherum für noch mehr und längeren Spielspaß zu sorgen. Musik und Sounds sollen noch fetziger, die Grafik schöner und feiner werden, und Bubsy wird eine Menge mehr zu sagen haben. Im Herbst dürfte der Startschuß für unseren Lieblingsluchs fallen. Wir freuen uns schon auf seine frechen Kommentare...





POETISCH: FIRETEAM ROGUE

Filigrane Kristalle, die sich zu gleißenden Rüstungen dehnen, antennenbewehrte Raumschiffe, die wie Tiefseefische glänzen und eine Welt, die bizarrer ist als die aus Tausendundeiner Nacht: So präsentiert sich das Universum des Fireteam Rogue. Man nehme dazu eine legendäre Vergangenheit, ein zerbrechliches



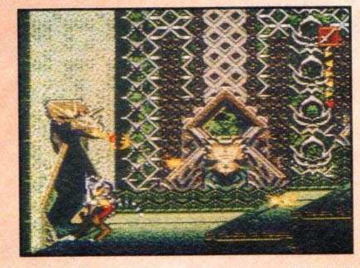
Symbol der Weltherrschaft und eine Reihe übler Schergen, schon ist die Szene für eine neue SF–/Fantasy–Saga gesetzt.

Durch Zufall stolpert ein Mitglied des bunt zusammengewürfelten Freundestrupps über den während Äonen versteckt gehaltenen Talis. In den falschen Händen wird er zur furchtbaren Waffe. Natürlich sind genau diese schmierigen Finger schon nach dem Objekt der Begierde ausgestreckt, und ein Wettlauf ohnegleichen beginnt. Die Rassen des Spiralarms kämpfen gegeneinander, das mutige Quartett des Fireteam Rogue gegen das Böse und die finstere Armee von Umbra gegen den Rest des Universums.

Das actionbetonte, von der Seite gesehene Abenteuer überläßt Euch abwechselnd die Steuerung der vier Freunde. Neben Kampf– und Hüpfeinlagen müßt Ihr bestimmte Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, damit der nächste aus dem Team übernehmen kann. Derweil besteht Chance, Anführer und unbeabsichtigter Finder des tödlichen Talis, 3–D–Flugkämpfe nach bester Star–Wars–Manier, zu werden.

Bislang gibt es nur die zauberhaft gezeichneten Figuren und Szenen zu sehen. Das gesamte Fireteam ist leider noch nicht in Aktion zu erleben. Produzent und Kopf des Projekts John Skeel verspricht sich und uns aber eine Menge von den fantastischen Vier. "In FTR", so erklärt er, "wird eine ganze Spielewelt aufgebaut. Alle Charaktere sind schlüssig, haben Meinungen, Erfahrungen und eine Geschichte."

In Amerika, so erläutert John, wird das FTR–Universum in Film, Comic und vielleicht auch Buchform groß aufgebaut und die



Handlung weitergesponnen. Allerlei Vermarktungsformen sollen das Spiel um die Sterne bekannt machen. John hofft auch in Europa auf ähnlichen Kultstatus, den er und seine Mannschaft in Amerika schon aufbauen.

Wird das Fireteam Rogue zum neuen Stern am Softwarehimmel? Zu wünschen wäre es den Mega–Drive–Fans: Immer nur Igel ist doch auf Dauer etwas stachelig... Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, wie sich der pfiffige Chance, der stämmige Broc, die grazile Aja und der katzenhaft gewandte Shadowblade in Pixelgestalt machen werden.

PRÄCHTIG: JUGGERNAUTS

Keine Roboter, sondern kampfgestählte Menschen mit allerlei Cyberware sollen, nach Accolades Meinung, die Welt der Zukunft durchstreifen. Zu einer Zeit, da mechanische Zusätze und Hilfsmittel fast serienmäßig in Menschen eingebaut werden, werden spontane Mutationen fast kopfschüttelnd ungläubig betrachtet. Doch gelegentlich setzt sich ein Gen durch, das seinen Träger schneller, gewandter oder kräftiger macht.

Die geborene Waffe gegen die Weltkriminalität, dachte sich dabei die Regierung und bildete ihre Mutanten sorgfältig aus. Der beste Polizeitrupp sollte die Banden das Fürchten lehren. Doch einige Mutanten verfielen selbst dem Größenwahn und halfen fortan den organisierten Verbrechern. Jetzt stehen sich durchtrainierte Cyberkämpfer gegenüber, um die Welt aus den Angeln zu heben oder sie wieder zu richten...

Anhand von 3–D–Modellen aus den Kammern von Silicon Graphics gestalteten die Programmierer farbenfrohe Pixelkämpfer. Die vier Juggernauts der "Matrix Alpha" treten, schlagen und schie·en ihren Weg durch die Reihen der Bösen nach allen Regeln der Kampfkunst. Ihr könnt wahlweise einen der vier Guten, einen von vier Bösen oder im Team–Modus spielen. Klar, daß eine Trainingsrunde zur rechten Zeit noch niemandem geschadet hat.

Elegant–flüssige Animationen der lebensechten Helden sind der Blickfang des Spiels. Doch darauf will man sich nicht verlassen, sondern mit guter Klangkulisse und ausgefeilten Abläufen für anhaltenden Spielspaß sorgen. Wie Bubsy 2 und FTR, sind auch die Juggernauts: The New Breed für den Herbst geplant. Wir halten Euch auf dem Laufenden!

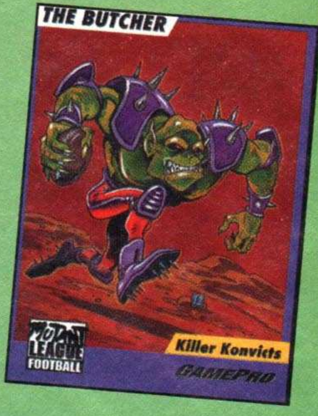
● Eva Hoogh





Mutant League Hockey

Du willst den Puck haben? Na, dann hol' ihn dir doch!" Kehlig schreit Bones Jackson seinen Gegenspieler an. Die Pfeife schrillt, die gegnerischen Mannschaften prallen aufeinander, und dann hat lange Zeit keiner mehr Zeit zu reden. Wüste Typen, monströse Schiedsrichter und minengespickte Felder sind nur einige der netten Beigaben zu Mutant League Hockey, EAs Sportspiel der etwas anderen Art. Wir haben uns das gute Stück schon einmal für Euch angesehen und sind mit wenigen bandagierten Gliedmaßen davongekommen...

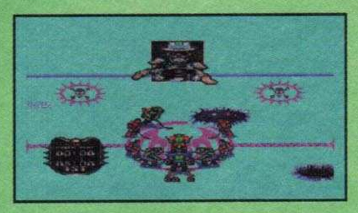


Sport ist Mord" – das hat nicht nur mancher geplagte Schüler schon gedacht. Auch die gesetzteren Herrschaften in Electronic Arts Führungsriege erinnern sich offenbar an ihre Jugend. Und in Zeiten, da man lieber in gemütlicher Runde vor dem Mega Drive sitzt als schweißtreibende Spiele auf dem Fußballfeld auszutragen, kommt eine abgedrehte Partie mit dem Pixelpuck gerade gelegen.

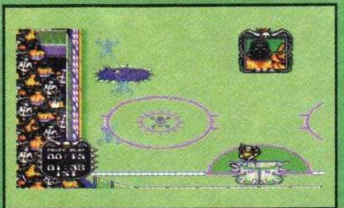
Sprach's und dehnte die erfolgreiche Serie Sportmodule einfach aus. Keine Kicker im properen Dreß, sondern stahlharte Mutanten tummeln sich auf dem Spielfeld. Allerlei Monster tauchen blitzartig auf und ab, infernalisch aussehende Trainer geben Ratschläge, und ein wütender Spieler kann schon mal seine Axt sprechen lassen.



Teufel noch eins – das Tor schmilzt! Abgesehen vom Inferno-Design punkten die Spieler genau wie bei NHL Hockey.



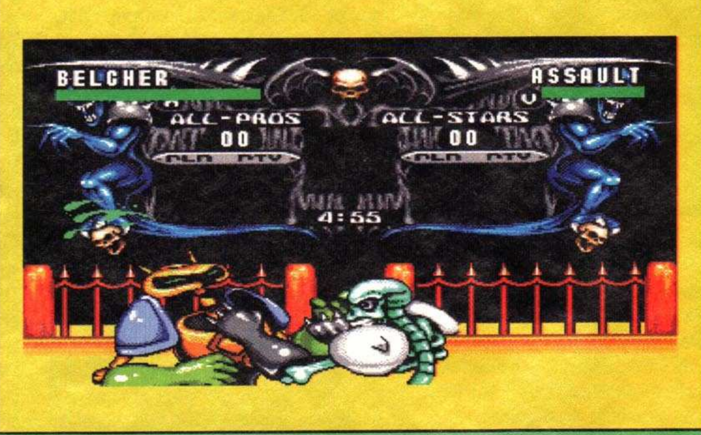
Ganz oben seht Ihr das Optionsmenü, darunter einen wohlmeinenden Rat vom Trainer. Vielleicht hilft er Euch, das Tentakel unten zu meiden?



Wer den Erstling Mutant League Football kennt, weiß um den derben Fantasy-Touch, der zweifelsohne auch das wüste Trieben auf dem Hockeyfeld prägen wird. Da kloppen sich Trolle mit Aliens, Roboter mit Skeletten. Ein halbes Dutzend Waffen und allerlei Taktiken stehen zur Wahl. 23 Mannschaften ringen recht derb um die galaktische Meisterschaft. Klar, daß jeder auf heimatlichem Boden spielen möchte – kennt man dort doch jede Tretmine und jedes schwarze Loch beim Vornamen...

Wer das 16-MBit-Spiel etwas ruhiger angehen lassen möchte, kann einen friedlicheren Modus wählen. Schließlich hält – im Gegensatz zum Vier-Spiele-Adapter – nicht jede Freundschaft die wüste Balgerei um den galaktischen Puck-Pokal aus. Daß weder die Wiederholfunktion, noch ordentliche Statistiken oder eine originelle Puck-Perspektive fehlen dürfen, ist Ehrensache. Wir polieren jedenfalls schon unsere Cyberware für den Test im nächsten Heft!

● Eva Hoogh



Was wäre eine Partie Hockey ohne zünftige Keilerei zwischendurch? Hier seht Ihr zwei Mutanten beim freundlichen Vorgeplänkel.



Der Zambonie links oben scheint sich aus Star Wars verirrt zu haben. Nach jedem Spiel räumt er das Feld brav ab. Zu Beginn jedes Schlagabtauschs wirft das Schiedsskelett den Puck unter die Leute. Schaut Euch die Löcher und Fallen gut an, um nicht in ihnen zu landen!



EIN AMERIKANISCHER TRAUM

Auf eigene Faust nach Los Angeles reisen, am Strand übernachten und am nächsten Tag schon einen phantastischen Job bekommen – davon können so manche von uns nur träumen. Wir sprachen in Las Vegas mit einem, dessen Traum in Erfüllung gegangen ist – zum Glück für uns alle, denn fünf Jahre später zählt er zu den besten Komponisten der Spielebranche! Tommy Tallarico, Virgins ganzer Stolz, plaudert für Euch aus dem Nähkästchen...



Sega Pro: Tommy, deine Karriere in der Spielewelt begann buchstäblich über Nacht?

Tommy T: (Lacht) Ja, es war unglaublich. Ich stamme aus Neu–England, wollte aber immer schon nach Kalifornien. Ich bin Musiker und Komponist und wollte halt unbedingt an der Westküste leben und arbeiten. Also setzte ich mich eines Tages ins Auto, fuhr nach L.A. und übernachtete einfach so am Strand. Gleich am nächsten Morgen bekam ich einen Job als Keyboard–Verkäufer. Und weißt du, was am ersten Tag passierte? Mein erster Kunde kam hereinspaziert, und es stellte sich heraus, daß er bei Virgin arbeitete! Am nächsten Tag fing ich in der Musikentwicklung bei Virgin an...

SP: Das klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Du hast wirklich ohne Beziehungen auf Anhieb deine Traumarbeit gefunden?

TT: Ich schwöre es. Du meinst wegen meines Cousins Steve Tyler? Er ist ja Mitglied von Aerosmith (und heißt eigentlich auch Tallarico). Gerade, weil ich in der Musikbranche aufgewachsen bin – mit drei Jahren habe ich mit dem Klavierspielen angefangen – und so viele Leute um Steve kenne, wollte ich beweisen, daß ich es auch alleine schaffen kann. Deshalb auch mein Traum von Kalifornien. Ich kannte dort absolut niemanden, bin ohne Empfehlung oder Vorgespräche hingefahren. Keiner von der Familie wußte, wo ich auftauchen würde.

SP: Du hattest also, außer deinem Talent, auch unwahrscheinliches Glück.

TT: Nenn' es Glück – ich nenne es einfach Schicksal. Es war so bestimmt. Schau' mich an: Vor fünf Jahren bekam ich vom Fleck weg diese einmalige Chance und jetzt sitze ich bei dieser tollen Firma und kann mich bei den unterschiedlichsten Spielen austoben!

SP: Vielen Musikern ist Spielemusik völlig fremd. Woher rührt dein Enthusiasmus?

TT: Hör' dir doch die Soundtracks der Videospiele an. Ich meine, nichts gegen die Stücke, aber irgendwie klingen sie eintönig, wie Karussellmusik. Ich will eigenständige Musik produzieren, Stücke, die man sich auch völlig losgelöst aus dem Spiel immer wieder anhören mag.

SP: Der Erfolg gibt dir recht. Immerhin hast du für deine Kompositionen für Global Gladiators, Cool Spot und Terminator CD Preise erhalten. Wie lautet dein persönliches Erfolgsrezept?

TT: Ich höre mir soviel Musik wie möglich an. Auch von anderen Spielen, aber vor allem von den Bands und Klassik. Außerdem kann ich hier bei Virgin 100% professionell arbeiten: Wir nehmen die Stücke hier auf, fahren einfach zu den Profi–Studios in Hollywood hinüber, und dort werden sie nach allen Regeln der Kunst bearbeitet. Dort lassen die Sänger und Rockgruppen ihre Platten mischen.

SP: Mit welchem Sound–System arbeitest du?

TT: Wir benutzen Q–Sound. Dolby hat den Nachteil, daß du vier Boxen brauchst, um dieses totale Raumgefühl hervorzurufen. Bei Q brauchst du nur zwei – frag' mich nicht, wie, aber es ist phantastisch!

SP: Wie lange arbeitest du an der Musik zu einem Spiel?

TT: An einem Modul arbeite ich gut vier Wochen, an einer 45Minuten–CD mit 10 Stücken vier Monate.

SP: Erfindest du auch Soundeffekte?

TT: Nein, dafür habe ich keine Zeit. Ich arbeite mit zwei Musikern bei Virgin zusammen und habe ungefähr 10 – 15 Freie, die nur bestimmte Stücke oder Sounds abliefern. Ich gebe die Musik im Großen vor, die anderen arbeiten dann aus, worauf sie sich spezialisiert haben.

SP: Was ist für dich das Wichtigste bei der Spielemusik?

TT: Der Humor! Der Soundtrack muß zeigen, daß man sich selbst nicht bierernst nimmt, sondern alles ein bißchen locker sieht – selbst, bei den kräftigen Rockbeats, die ich am liebsten mag.

SP: Satter Rock ist deine Lieblingsmusik?

TT: Absolut! Ich mag auch Instrumentalmusik, Blues, Klassik und leicht Psychedelisches. Aber kräftigen Rock mag ich am liebsten – was man auch beim Terminator hört.

SP: Was würdest du komponieren, wenn Virgin dir die Wahl ließe?

TT: Musik, um die das Spiel sich dreht und ohne die es nicht denkbar wäre. Satte Rhythmen, aber vielleicht auch mal etwas Fantasyartiges. Das Wichtigste ist aber, daß sie den Leuten gefällt.

SP: Woran arbeitest du denn zur Zeit?

TT: Eigentlich ist es zu früh, aber... Das Dschungelbuch fürs Mega Drive ist fast fertig, Demolition Man fürs 3DO in Arbeit und ich habe gehört, daß Spot sich auf den Weg nach Hollywood gemacht haben soll...

SP: Tommy, vielen Dank und weiterhin viel Glück & Spaß!

SOUND-SPUREN

Nach dem umwerfenden Erfolg seines Erstlings Global Gladiators legte Tommy erst richtig los. Angesichts der coolen Musik zu so vielen Mega–Drive–Spielen verzeiht man ihm sein "Fremdgehen" auf anderen Formaten... Hier seine Werke:

Aladdin ....(MD)
Another World ....(MD)
Cool Spot ...(MD, Super NES)
Demolition Man ....(3DO) – Sommer '94
Dschungelbuch ....(MD) – Sommer '94
Global Gladiators ....(MD)
Muhammad Ali's – Heavyweight Boxing...... (MD)
Prince of Persia ..(Game Boy)
Shuttle ....(PC CD–ROM)
Terminator .....(Mega CD, MD)

SCHEIBENWEISE HÖRVERGNÜGEN

Summt Ihr auch noch stundenlang nach dem Game Over Cool Spots Bonusmusik oder das Dune–Thema? Habt Ihr kein aufwendiges Sampling–Gerät im Tonstudio? Kein Problem! Tommys erste Scheibe zur Software wird ab April zu kaufen sein. Wo genau, können wir Euch im nächsten Heft verraten. Wer nicht warten will, bis der Vertriebsweg feststeht, sollte schleunigst zum Stift greifen:

Schreibt das Stichwort "TOMMY'S TRACKS", Euren Namen und Eure vollständige Adresse in gut lesbaren Druckbuchstaben auf eine Postkarte und adressiert sie an die



REDAKTION SEGA PRO
Paragon Publishing
Durham House
124 Old Christchurch Road
BOURNEMOUTH BH1–1NF
ENGLAND.



Schnell eine Briefmarke darauf und ab in den Kasten! Mit etwas Glück gewinnt Ihr dann eine von zehn Virgin–CDs, natürlich von Tommy Tallarico signiert. Einsendeschluß ist der 30. März – viel Glück!

PREVIEW

Virtua Racing

V.R.

Als Segas Arcade-Version von Virtua Racing veröffentlicht wurde, war jedermann von den überzeugenden Polygon-Grafiken, den Cockpit-Ansichten und der Möglichkeit, gegen bis zu sieben andere Spieler anzutreten, überwältigt. Natürlich haben die Arcadefans, die an Spiele wie Outrun und Turbo-Outrun gewöhnt waren, ein normales Rennspiel von Sega erwartet. Aber mit Virtua Racing hat Sega im Bereich Rennsimulation Neuland betreten.



Krachbumm! Wie in der Spielhallenvariante kann man sich auch hier an vielen herrlichen Zusammenstößen erfreuen. Es ist nur etwas problematisch, diesen Effekt absichtlich herbeizuführen...außer Ihr befindet Euch 2cm vom Ziel entfernt!

Gerüchte über die Mega Drive-Umsetzung für dieses Spiel gab es natürlich reichlich. Die Zweifler konnten nicht glauben, daß das Mega Drive in der Lage ist, die 3-D Polygongrafiken vernünftig zu verarbeiten. Aber Sega hat dieses Problem auf elegante Art und Weise gelöst – mehr dazu später. Virtua Racing wurde vom gleichen japanischen Team entwickelt, das auch den Arcadeautomaten realisiert hat. Es ist schon erstaunlich, wie dicht die Mega Drive-Version am Automaten angesiedelt ist. Grundsätzlich besteht die Idee des Spieles darin, sich auf verschiedenen Kursen gegen einen Computerspieler oder einen menschlichen Fahrer durchzusetzen. Ihr könnt über Brücken rasen oder zwischen Hügeln langdüsen, alles mit dem Hintergedanken, einen möglichst guten Platz herauszufahren. Alles, was Ihr auf dem Bildschirm seht, ist in gute 3-D Grafik umgesetzt und erinnert an Spiele wie Silpheed oder Starfox. Der große Unterschied besteht in der Tatsache, daß alles in Echtzeit geschieht. Besonders beeindruckend ist die Geschwindigkeit und die ruckelfreie Darstellung der Grafik. Sogar die besten SNES oder Mega-CD-Spiele ruckeln bei diesem Verfahren. Die Ursache liegt im hohen Rechenaufwand, da jedes Ding nach jeder Bewegung neu berechnet und dargestellt werden muß. Virtua ist da eine Ausnahme und vermutlich das erste Heim-Videospiel dieser Qualität. Aus genau diesem Grund hat auch Nintendo den Super FX Chip in Starfox eingebaut. Sega hat einen ähnlichen Weg beschritten und verwendet den SVP Digital Signal Prozessor Chip. Der Prozessor sitzt innerhalb des Virtua Racing-Moduls und übernimmt alle Arbeiten, die für die Berechnung und Darstellung der Polygongrafiken notwendig sind. Unglücklicherweise ist ein Joypad mit sechs Knöpfen vorgesehen. Es geht mit einem Trick auch mit dem



Ich hab's beinahe geschafft, bin den anderen Fahrern um Meilen voraus...okay, okay bin ich eben auf Platz 13, ist ja schließlich nur ein Spiel, oder?







Die Szene in der Ihr auf der Hängebrücke fahrt, bietet mit Abstand die besten Grafiken des Spiels. Genießt die Aussicht mit Vorsicht, wenn Ihr nicht wild darauf seid, ein Bad im Ozean zu nehmen!



Nach einem schnellen Reifenwechsel, Zähneputzen und allgemeiner Frischmacherei geht's wieder los!


Die Polygon-Grafiken dehnen sich auf jeden Aspekt der Landschaft aus, sogar auf die Wände zu beiden Seiten!

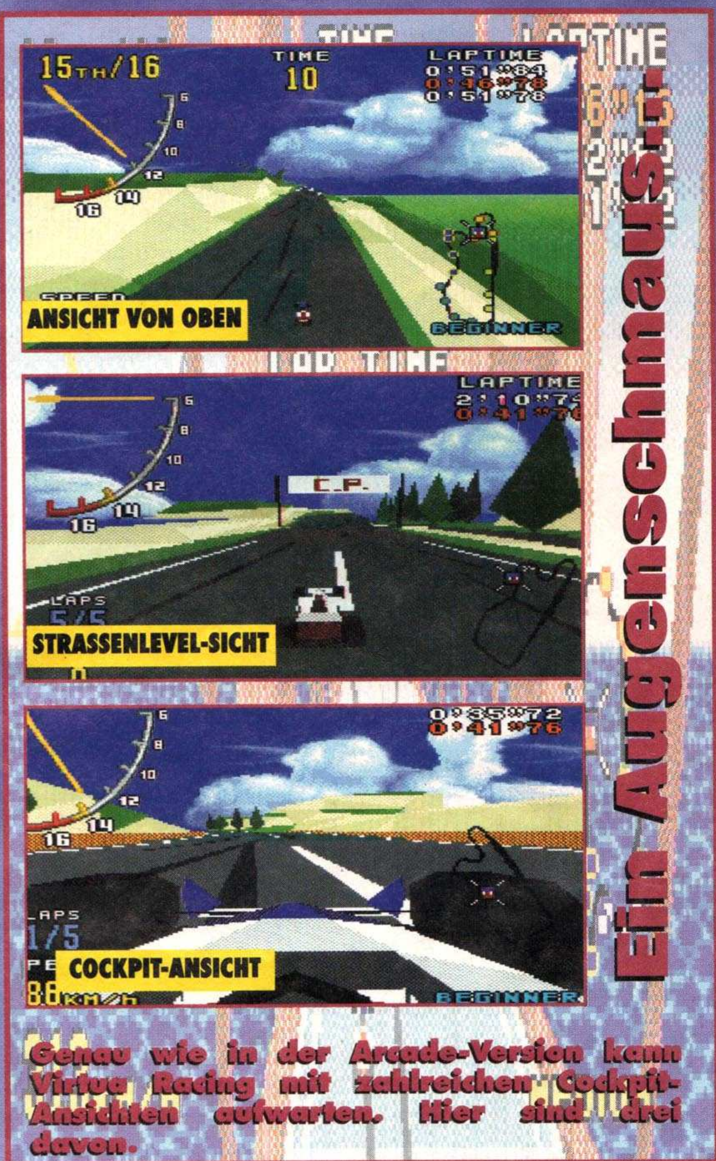
vertrauten Mega Drive-Joypad, ist aber wesentlich stressiger. Alles in allem kommt mit Virtua Racing der absolute Tophit des Jahres 1994 auf uns zu. Wahrscheinlich lohnt es sich kaum, jetzt noch ein anderes Rennspiel zu kaufen. Zwar wird das Modul mit dem Spezialprozessor vermutlich etwas teurer als üblich sein, aber Sega trägt sich mit dem Gedanken, dem Modul noch einen Port (Anschluß, die Red.) zu verpassen, in den andere Spiele eingeklinkt werden können, die ebenfalls diesen Prozessor benötigen.

● **Markus Matejka**





Ein Augenschmaus...



Genau wie in der Arcade-Version kann Virtua Racing mit zahlreichen Cockpit-Ansichten aufwarten. Hier sind drei davon.

Polygone – was ist das?

Wahrscheinlich wissen die meisten von Euch, was ein Polygon ist. Aber falls noch Fragen offenstehen, kommen hier noch ein paar Infos: Grundsätzlich ist ein Polygon eine Form, die mehr als zwei Ecken hat, wie zum Beispiel ein Dreieck. Wenn man 3-D Grafiken erstellt, kann man jedes Ding in eine Anzahl von Dreiecken aufteilen, was die Animation vereinfacht. Wenn man nur genügend von diesen Dreiecken verwendet, und sie dann mit Farbe füllt, kann man kaum einen Unterschied zur klassischen Methode feststellen. Wer schon einmal die 3-D Drahtgittermodelle gesehen hat, hat bestimmt auch die ungefüllten Dreiecke wiedererkannt. Heutzutage verwenden bereits die meisten Spiele diese Technik, die Virtua Racing so perfekt demonstriert. Das Problem mit den Polygonen liegt in der Trigonometrie, denn hier werden Berechnungen mit Hilfe von Sinus, Cosinus und dergleichen durchgeführt. Wer dieses Thema bereits in der Schule durchgenommen hat, kennt die vielen Dezimalstellen, die berechnet werden müssen. Der Prozessor des Mega Drives ist halt nicht auf Fließkomma- Operationen ausgelegt. Das übernimmt dann der SVP Chip, der genau zu diesem Zweck konstruiert wurde und unter anderem die Berechnung dieser Operationen beschleunigt.

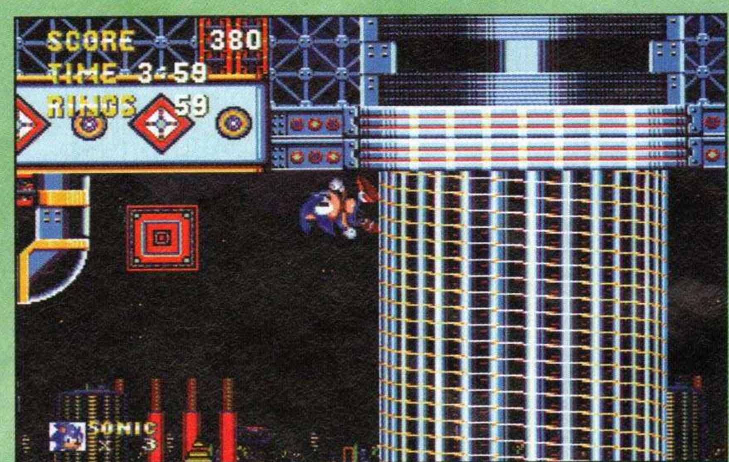






Sonic taucht unter! Blasen als Fortbewegungsmittel zu benutzen, ist wärmstens zu empfehlen!

Was könnte noch mehr über Sonic gesagt werden? Nicht viel, denn Segas Hauscharakter ist bisher in jeder nur denkbaren Form aufgetreten, bis hin zu Postern, Krawatten und vermutlich sogar Joghurt. Naja egal, Sega erkennt eben einen Verkaufsschlager, keine Frage. Werfen wir einen Blick auf die nächste Inkarnation von Sonic – Sonic 3!



Bei diesen Säulen angekommen, muß Sonic geschickt manövrieren, denn er muß auf mehrere springen (zur rechten Seite des Bildschirms hin). Macht Gebrauch von der Rotation, um an Schnelligkeit zu gewinnen und bereitet Euch auf den Sprung vor.

Ihr könnt Euch sicher vorstellen, daß ich einen etwas irritierten Blick bekam, als der dritte Teil von Sonic auf dem Monitor erschien. Ein neuer Aufguß der beiden letzten Teile? Weit gefehlt! Sonic 3 ist die Krönung der gesamten Sonic-Reihe. Doch wie ist Dr. Robotnik nach der Niederlage in Sonic 2 davongekommen? Ganz einfach: Er schaffte es gerade noch, mit seinem angeschlagenen Death Egg Raumschiff auf einer merkwürdigen Insel zu landen, die dank einiger Chaos-Edelsteine frei im Himmel schwebte. So eine Entdeckung ist natürlich ein gefundenes Fressen für den bösen Dr. Robotnik. Das neue Spiel beginnt mit einer Szene von Sonic, der sich immer noch aus der zweiten Folge im Stadium der Unverwundbarkeit befindet. Das bleibt er auch, bis er zufällig auf einen rosa Ameisenbären trifft, der eine neue Figur um Sonic darstellt. Der rosa Ameisenbär hört übrigens auf den Namen Knuckles.

Alle Features aus den vorangegangenen Sonic-Teilen findet Ihr auch im dritten Teil wieder – es gibt aber auch reichlich Neuerungen: Sonic stehen jetzt drei verschiedene Schilde zur Verfügung (Feuer, Wind und Elektrik), von denen das elektrische Schild am nützlichsten ist. Dank der elektromagnetischen Strahlung kann Sonic Ringe anziehen! Außerdem bieten alle Schilde einen gewissen Schutz gegen die maschinellen Monstrositäten von Dr. Robotnik. Insgesamt ist das Spiel in sechs Zonen eingeteilt, die jeweils in zwei Akte untergliedert sind. Das hört sich nicht viel an, aber die einzelnen Stufen sind riesig und bieten verschiedene Ausgangspunkte (Exits). Es gibt mehr als einen Weg, um jede Stufe zu beenden. Die Rätsel, die Ihr dabei lösen müßt, werden Euch schon geraume Zeit in Atem halten. Außerdem sind verschiedene Spezialstufen im Spiel enthalten, in denen Ihr einen der großen rotierenden Ringe einsammeln könnt. Wenn das klappt, kommt Ihr in eine Welt, die so ähnlich wie Sonic-CD aussieht. Hier findet Ihr scrollende Landschaften und verschieden eingefärbte Bälle. Grundsätzlich geht es hier darum, die blauen Bälle einzusammeln, während man den roten Bällen und sonstigen Hindernissen ausweichen muß. Die Bonusstufen sind auch geblieben: Wenn Ihr dort verschiedene Hebel betätigt oder Euch mit den Blasen auseinandersetzt, könnt Ihr Extraleben ergattern. Aber auch in Sachen Spielablauf hat sich einiges getan: Zum Beispiel gibt es jetzt Propeller und Kissen, bei denen Ihr Eure Sprünge genau timen solltet. Auch neu sind die Blasen, die Euch in den Unterwasserstufen zur Verfügung stehen und natürlich so nette Kleinigkeiten wie herabfallende Stalagtiten, sich auflösende Fußböden, Seile, mit denen Ihr hin- und her-





Wenn Ihr gegen das blaue Rad drückt, erscheinen diese Stufen, die es Sonic ermöglichen, den Hügel zu erklimmen. Ein typischer gelungener Trick in diesem Abschnitt des Spiels – jemand hat sich hier wirklich Mühe gegeben!

schwingen könnt, und, und, und!

Auch musikalisch kann Sonic 3 noch zulegen: Sehr beeindruckend ist die Karneval-bei-Nacht-Zone, wo Ihr im Hintergrund eine ganz bekannte Zirkusmelodie hört. Andere Stufen bieten wieder ganz andere Melodien und man fragt sich unwillkürlich, wie Sega eine derartige Menge Daten in ein 16 MBit Modul gequetscht hat.

Aber auch die Fans des Zwei-Spieler-Modus kommen nicht zu kurz: Jetzt gibt es eine Wettbewerbs-Option, wo Ihr ein Rennen gegeneinander spielen könnt. Sieger ist, wer zuerst am Ziel ist und die meisten Ringe gesammelt hat. Wer zu spät kommt, der kassiert zum Ausgleich noch eine Zeitstrafe! Alles in allem ist Sonic 3 ein würdiger Nachfolger der ersten beiden Teile. Keine Gewalt, deftige Geschwindigkeit und nette Rätsel – was will man mehr? Um es auf den Punkt zu bringen: Wer erst mal das Prinzip und die Steuerung im Griff hat, der findet mit Sonic 3 einen tollen Nachfolger der vorausgegangenen Teile. Unglücklicherweise ist vorerst nur eine Mega Drive-Version geplant, es gibt lediglich diffuse Gerüchte, daß Sega sich mit dem Gedanken einer Umsetzung für das Master System und den Game Gear trägt. Wir werden sehen...

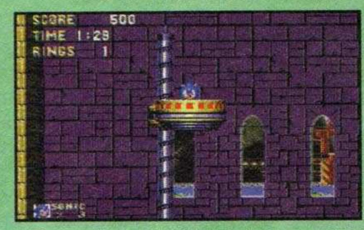
● Markus Matejka



Die Laternenpfähle spielen immer noch eine Rolle, wenn Ihr ein Leben verliert - und das passiert früher oder später.



Wenn Ihr es geschafft habt, in der Special Zone aufzuräumen, kriegt Ihr zur Belohnung einen schönen Chaos-Emerald.



Von dieser wirbelnden Scheibe aus könnt Ihr Ringe einsammeln. Gar nicht so einfach!

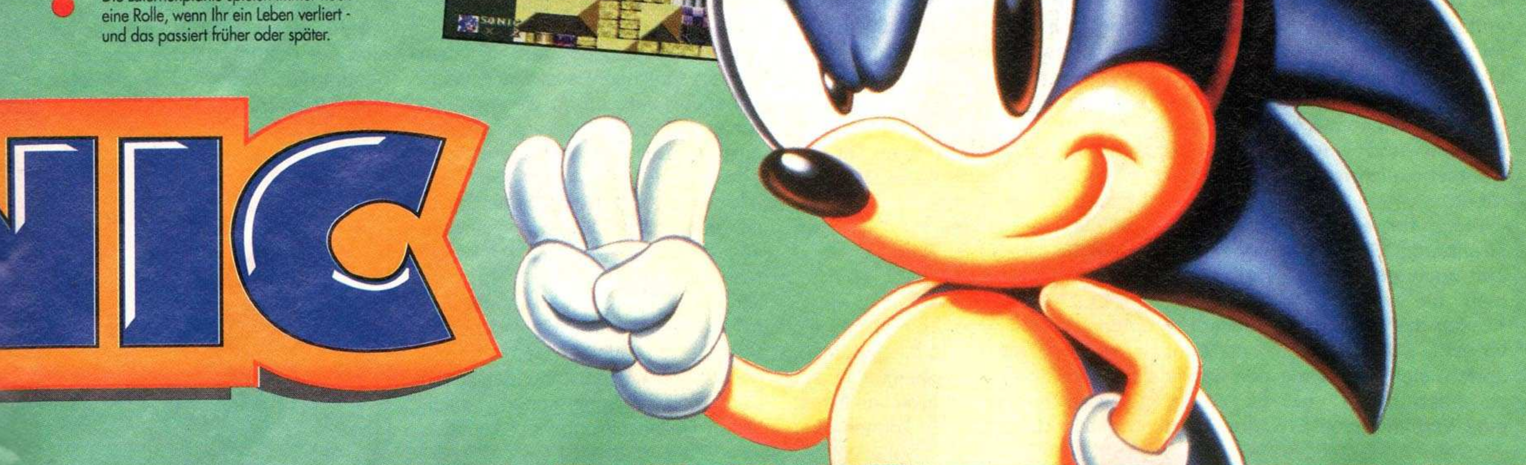


In der neuen Spezialzone geht es darum, die blauen Bälle einzusammeln und die roten zu meiden.

BÜHNE FREI FÜR KNUCKLES

Knuckles ist der letzte Neuzugang bei den Charakteren um Sonic – offensichtlich gehen Sega die Merchandising-Ideen für die bisherigen Stars Sonic und Tails aus. Die Idee hinter Knuckles ist, einen guten Charakter vorzustellen, der von Dr Robotnik beeinflußt wurde. Nach dieser Gehirnwäsche denkt er, daß Sonic böse ist! Ihr seht aber Knuckles jeweils nur am Ende einer Stufe – direkte Kontrolle habt Ihr nur über ihn, wenn Ihr Euch für das Wettrennen entscheidet. Also, jetzt bitte einen herzlichen Applaus für den rosa Ameisenbären, der in Sonic 3 sein Debut gibt!





Leserbriefe

SegaPro
Leserservice, Postfach 101 905
44719 Bochum

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, weiter so, Fans, alle Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte versehet sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung (soweit vorhanden) wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum.

LEBT CHUN LI?

Eure Zeitschrift ist echt Klasse, von den Spieletests bis zu den Tips & Tricks! Seit ich sie lese, macht es mir Spaß, Euch zu schreiben!

Zu meinen Fragen:

1. Seit ich Street Fighter II Special Champion Edition auf meinem Mega Drive spiele, bin ich ein großer Fan von Chun Li. Jetzt möchte ich gerne wissen, ob es Chun Li wirklich gibt! Ob sie tatsächlich in China lebt! Ob sie auf der Welt ist??

Wenn ja, dann könnt Ihr mir vielleicht sagen, wie ich sie kennenlernen kann. Kennt Ihr zufällig Chun Lis Adresse? Es würde mich freuen, wenn Ihr mir weiterhelfen würdet!

2. Wann wird es einen Film von Chun & Co. geben?

Roman Hien, Kraiburg / Inn

Auf die Gefahr hin, Dich sehr zu enttäuschen, müssen wir Dir mitteilen, daß unseres Wissens Chun Li und ihre Mitkämpfer nicht von dieser Erde sind, sie sind ein reines Phantasieprodukt von Capcom und viele Leute sind wahrscheinlich recht froh darüber...

Pläne für einen Film mit den streitbaren Figuren bestehen zur Zeit auch noch nicht, doch kann man nie wissen, was in den Köpfen der Hollywoodpoduzenten vorgeht, wer weiß, vielleicht spricht sich der Erfolg des Spiels zu ihnen durch und sie ziehen eine Verfilmung in Erwägung (So in der Art: "Ihr habt das Spiel gespielt...jetzt seht den Film!!"), allerdings müßte an der Handlung noch etwas gearbeitet werden, meinst Du nicht?

ERSATZVERPACKUNG

Liebe SegaPros,

Könnt Ihr mir weiterhelfen? Nach einem Einbruch in unser Haus vor ein paar Monaten sind aus dem Zimmer meiner Kinder u.a. Modulschachteln entwendet worden, d.h. ihre Spiele liegen ohne Schachteln und Instruktionen herum. Wo kann ich Ersatzkästen bekommen? Ich habe mich schon an einige führende Softwarehäuser mit dieser Bitte gewandt, aber ohne Erfolg.

Ellen Wegener, Braunschweig

Sie könnten versuchen, Ersatzkästen in Ihrem "Softwareladen um die Ecke" zu bekommen, nicht jedes kleinere Geschäft verkauft Verpackungen, aber einige tun es schon. Falls Sie damit kein Glück haben, versuchen Sie doch einfach noch einmal, an die großen Firmen zu schreiben, Beharrlichkeit zahlt sich oft aus.

WUCHER?

Ich habe gehört, daß es Spiele auf dem Markt gibt, deren Herstellung nicht viel mehr als 5 Mark kostet und daß viele Versandthäuser Module von minderwertiger Qualität verschicken. Ist das wahr?

Karsten Winter, Berlin

Keine Panik! Nicht alle Spiele sind überteuert, aber es ist wahr, daß einige Spiele niemals für unglaubliche 100 – 120 Mark hätten verkauft werden sollen; andere Spiele, wie z.B. Aladdin, Street Fighter II, FIFA Soccer u.a. sind unserer Meinung nach ihr Gewicht in Gold wert! Wir können Dir nur raten, die Spieletests in SegaPro genauestens zu studieren und Spiele auszuprobieren, bevor Du Dein Geld ausgibst.

WELCHES JOYPAD?

Könnt Ihr mir sagen, ob ich mir ein Joypad mit 6 Knöpfen zulegen muß, um alle Spezialbewegungen in der Special Champion Edition von Street Fighter II ausführen zu können oder reicht mein gutes altes 3-Knöpfe-Joypad?

Peter Neugebauer, Stuttgart

Nein, Du bist nicht gezwungen, Dir das neue Joypad zu kaufen, um alle Special Moves auszuführen, Dein altes Joypad reicht hier aus, allerdings mußt Du jedesmal, wenn Du zwischen Schlägen und Kicks wechselst, auf START drücken. Ansonsten funktioniert es aber prima.

CHAOS AUF DEM MASTER SYSTEM

Liebe SegaPro, Ich möchte gerne wissen, ob man Sonic Chaos auch fürs Master System kriegen kann und auch zu zweit spielen kann? Kann man es auch bei Ihnen bestellen?

Marcus Klose, Haddessen

Schlag' Seite 45 in dieser Ausgabe auf und Du solltest Antwort auf die meisten Deiner Fragen zum Spiel finden. Bei uns kannst Du keine Spiele bestellen, doch alle guten Videospieleläden und Versände werden Dir weiterhelfen können.

ENTWICKLER

Hallo SegaPro,

Zunächst möchte ich herzliche Grüße an Eure Leser P. Sommerlauth und K. Banduleit übermittelt wissen, die mit ihren Leserbriefen in der 01/94-Ausgabe aus tiefstem Herzen sprachen. Es ist wirklich eine Schande, daß es in Deutschland schier unmöglich ist, an gute und anspruchsvolle Games heranzukommen. Stattdessen wird man mit hirnrissigen Jump 'n Runs zugeschmissen oder mit geistloser Massenware abgefrühstückt. Dies halte ich für ein Marktdiktat der Vertreiber. Ich persönlich trage mich seit längerer Zeit mit dem Gedanken, die japanische Sprache zu erlernen, um in den genuß des breiten, dem deutschen User meist verschlossenen, japanischen Rollenspielangebots kommen zu können. Einen Schritt in die richtige Richtung gehen die deutschen Anbieter meiner Meinung nach mit der Veröffentlichung von Dune (CD) und Landstalker (MD) im Januar. Weiter so, Sega Deutschland!

Doch nun zu meiner eigentlichen Frage:

Als begeisterter RPG-Fan habe ich eine Konzeption für ein eventuell vielversprechndes RPG entwickelt, die aus Unkenntnis der Sachlage in meinem Schreibtisch Staub ansetzt. Wohin kann ich mich wenden, um "mein" Spiel auf den Konsolen Wirklichkeit werden zu lassen? Wer ist bereit, sich meine Idee wenigstens mal anzusehen oder programmiert es gar? Für eine umgehende Antwort, die mit weiterhilft, wäre ich äußerst dankbar.

Helge Maibaum ("Spinne"), Potsdam

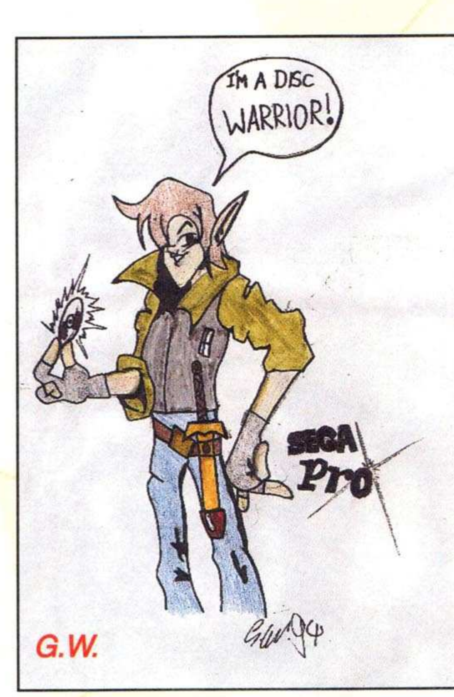
Softwarefirmen sind immer an neuen Ideen interessiert! Zuerst einmal mußt Du Dein Copyright oder Urheberrecht schützen, indem Du eine Kopie des von Dir entwickelten Spiels anfertigst und es mit einem Datumstempel versehen läßt (schicke es mit der Post an Dich selber z.B.), verschließe es dann an einem sicheren Platz. Somit ist Dein Spiel urheberrechtlich geschützt – und das ist schon mal ein Anfang. Jetzt kannst Du Dein Spiel an den Projektleiter jeder beliebigen Softwarefirma schicken, dessen Namen man meistens auf Spielverpackungen finden kann oder aber ruf' die Firma an. Vergiß' nicht, daß manche Firmen sich auf bestimmte Systeme oder bestimmte Arten von Spielen spezialisieren. Viel Glück!

T-Shirt an:

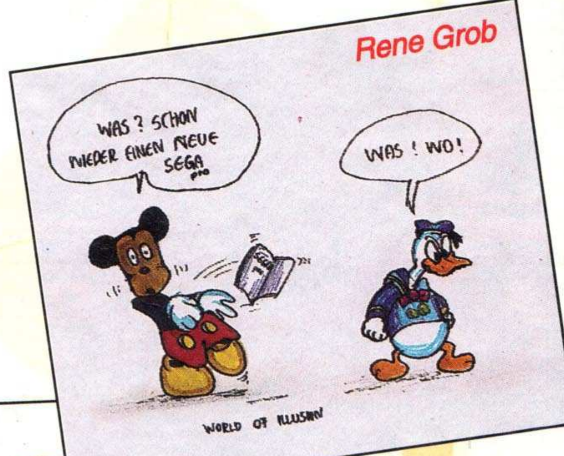
Helge Maibaum ("Spinne"), Potsdam



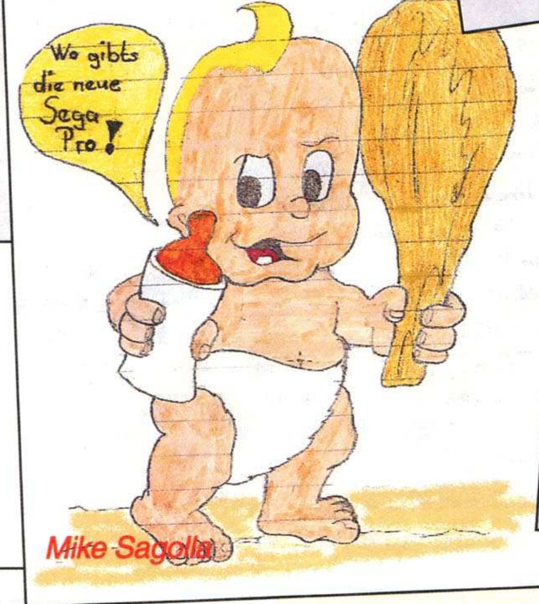
GALERIE



G.W.



Rene Grob



Mike Sagolla



Rene Grob



PeterStöchel


Rene Grob



NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 15 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Viele sind inzwischen vergriffen, also: Bestellt heute die Ausgaben, die Euch noch fehlen!



Ausgabe 1
DM 6,50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-Ups.



Ausgabe 3
DM 6,50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spieletips und -tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Reviews zu: Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (MD). u. v. a.



Ausgabe 8
DM 6,50

...ieser Ausgabe: wie Mega-CD-...iele hergestellt werden ...ie heßeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight, Shining Force (MD), Battle Toads (MD), und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphin.



Ausgabe 9
DM 6,50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.



Ausgabe 10
DM 6,50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11
DM 6,50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago. Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



Ausgabe 12
DM 6,50

...Euch ein vierseitiges ...ial zu F1 Strike Eagle II ...us 26 weitere Reviews: u. a. B.O.B, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombat, Power Challenge, Sherlock Holmes 2, General Chaos u.v.a. Im Preview: Sonic CD, Fantastic Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mit Screenshots!



Ausgabe 13
DM 6,50

...views u.a. zum ...Ninja-Spiel Zool und ...aktuellsten Fußball-Games. Reviews: Jurassic Park (MD), Chuck Rock II (MD), Addams Family (MD), Wolfchild (MS), Star Wars (GG), Andre Agassi Tennnis (GG), Mortal Kombat (GG) und viele mehr!



Ausgabe 14
DM 6,50

Previews in unserer Dezember-Ausgabe zu: Winter Olympics und Aero the Acrobat. Reviews u.a. zum zauberhaften Aladdin(MD), Gods(MD), Cosmic Spacehead (GG) und Sonic CD. Außerdem: 24 Seiten Tips.

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,50		
Ausgabe 10	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 13	DM 6,50		
Ausgabe 14	DM 6,50		
Ausgabe 15	DM 6,50		
Ausgabe 16	DM 6,50		

Zwischensumme: DM ______

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM ______

Scheck zahlbar an SegaPro DM ______

Name ....

Anschrift ....

....

....

....

Bitte schickt diesen Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen
Postfach 101 905
44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.



Ausgabe 15
DM 6,50

Unsere Januar-Ausgabe erlaubt Euch einen Blick hinter die Kulissen der Produktion von Mega-CD-Spiel "Dragon's Lair". Ausführliche Screenshot-Anleitungen zu Sunset Riders und Streets of Rage. Reviews u.a. zu: Wiz 'n Liz, Zool, Puggsy, Desert Strike, Ottifants, Addams Family und Dune (Mega-CD).



Ausgabe 16
DM 6,50

Interview mit Spitzenringer, Mr Perfekt! Im Test: Microcosm (Mega-CD), WWF Royal Rumble (MD), Ottifants (MD). FIFA Intern. Soccer (MD), Das Dschungelbuch (MS, GG),. Ecco The Dolphin (GG), Sonic Chaos (GG) u.v.a. Screenshot-Lösungen: Jurassic Park & Shining Force.



DAS BEWERTUNGSSYSTEM

Einleitung
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

ProView
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

ProTip
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

ProScore
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

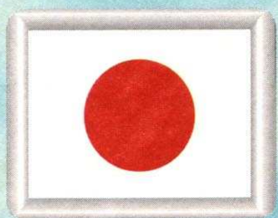
ProYo!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

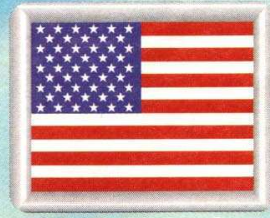
ProLeser!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbrief- oder Tipsseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN


In Deutschland erhältlich


Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich


Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich





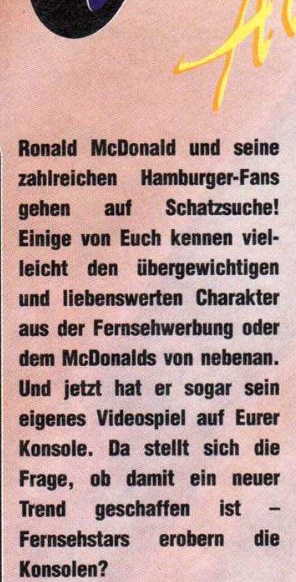




McDonald's

Treasure Land Adeventures

MEGA DRIVE



Ronald McDonald und seine zahlreichen Hamburger-Fans gehen auf Schatzsuche! Einige von Euch kennen vielleicht den übergewichtigen und liebenswerten Charakter aus der Fernsehwerbung oder dem McDonalds von nebenan. Und jetzt hat er sogar sein eigenes Videospiel auf Eurer Konsole. Da stellt sich die Frage, ob damit ein neuer Trend geschaffen ist – Fernsehstars erobern die Konsolen?

Ronald schlenderte gerade durch einen magischen Wald. Auf einmal sieht er ein Stück Papier am Boden. Gerade als er es in eine Mülltonne werfen wollte, bemerkte er, daß das Papier eine goldgelbe Farbe hatte. Eine genaue Untersuchung zeigte dann, daß es sich keineswegs um ein normales Stück Papier handelt, sondern um den ersten Teil einer magischen Schatzkarte! Ohne weiter zu zögern, machte sich Ronald auf den Weg, um die restlichen drei Kartenstücke zu finden. Und damit kann das Abenteuer um Ronald und seine Freunde bei der Suche nach den restlichen Teilen der Karte beginnen!

Diejenigen unter Euch, die Global Gladiators gespielt haben, werden sich daran erinnern, daß McDonald an diesem Spiel beteiligt war, obwohl Ronald neben Mick und Mack keine Hauptrolle spielte. Sega hat ihm jetzt eine Hauptrolle gegeben und so finden wir Ronald, die weltberühmte Werbefigur, in seinem eigenen Spiel. Treasure Software (Gunstar Heroes) zeichnet verantwortlich für die Produktion dieses Spieles und Sega veröffentlicht es Anfang dieses Jahres. Wie bei den meisten Plattformspielen geht es auch hier darum, so viele Gegenstände wie möglich einzusammeln, alle Bösewichter zu besiegen und unterwegs verschiedene Rätsel zu lösen. Für ein Spiel dieser Art gibt es aber eine hohe Meßlatte: Entweder müssen wirklich neue Ideen darin enthalten sein, oder bestehende Ideen müssen in einer verbesserten Form präsentiert werden. McDonalds TreasureLand hat hier die zweite Möglichkeit gewählt und macht einen sehr guten Eindruck.

Genau wie bei Gunstar Heroes wurde sehr tief in den Farbtopf gegriffen und in der Tat übertreffen die Grafiken die Realität: Ronald ist groß, lustig, sympathisch und sehr gut animiert. Die Figuren der Bösewichter sind vergleichsweise schlau und Ihr braucht – abhängig vom Schwierigkeitsgrad – mehrere Treffer, um sie zu neutralisieren. Gut gefallen hat mir auch das Parallax-Scrolling und außerdem gibt es noch eine Reihe von Spezialeffekten. Eine Stufe hat zum Beispiel als Hintergrund einen schnell fahrenden Zug. Die verschiedenen Arten des Spielablaufes tragen natürlich dazu bei, daß das Spiel immer interessant bleibt und Spaß macht.

Die Fortschritte, die Ihr macht, könnt Ihr mit Hilfe des Paßwortsystems sichern. Außerdem gibt es noch Continues, falls Ihr einmal gar nicht weiterkommt. Auf der anderen Seite schwächt die Continue-Option die Herausforderung ein wenig ab. Mir ist es gelungen, das Spiel im ersten Anlauf im Easy-Modus durchzuspielen, ohne ein Continue zu benötigen. Irgendwie ist es unverständlich, ein Spiel sooo leicht zu machen und es wäre bestimmt eine gute Idee, auf den Easy-Modus ganz zu verzichten, wenn es dann definitiv auf den Markt kommt. Die Steuerung von Ronald ist relativ einfach: Er kann springen, laufen oder sich recken, und auf diese Weise die Ringe erreichen, die an manchen Stellen zu finden sind. Hat Ronald den Ring erst mal gepackt, schwingt er sich auf eine darüberliegende Plattform. Auf diese Art und Weise kann er sich Zugang zu Schatzräumen verschaffen oder einfach Bösewichtern aus dem Weg gehen. Die wichtigsten Sachen, die Ihr einsammeln könnt, sind Juwelen, Gold- und Silberringe, McDonald Logos und Extraleben. Alles, was Ihr aufhebt, hat einen Gegenwert in Goldpunkten, die Gewichtung ist



Ronald ergreift die hilfreiche Hand der Trapezartistin, aber normalerweise behindern die Artisten mehr, als sie helfen. Laßt Euch von ihnen bis ganz nach rechts transportieren. Na, wie gefallen Euch diese Grafiken?






aber verschieden. Haltet auch Ausschau nach den versteckten Shops, die in einigen Stufen zu finden sind. Dort könnt Ihr Extraleben, Magie und Juwelen kaufen. Die Juwelen stellen Eure Energie dar, und außerdem könnt Ihr damit geheime Informationen kaufen – selbst vom Hamburglar!

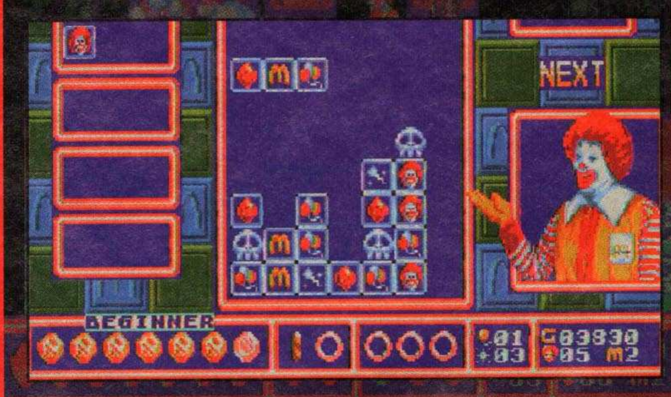
Die Hintergrundmusik ist einfach super gelungen und reicht von energiereichen, adrenalinfördernden Rythmen bis hin zu klassischen Elementen. Dieses ungewöhnlich breite Musikspektrum wird außerdem noch durch Geräuscheffekte erweitert, die unheimlich realistisch klingen. Wenn Ihr jetzt noch die tolle Grafik hinzufügt, kann nichts mehr die magische Atmosphäre dieses Spiels stören. Schon lange hat mich kein Plattformspiel so sehr gefesselt, wenn wir mal von Aladdin absehen. Besser als Zool, schwieriger als Aladdin und innovativer als Gunstar Heroes – dieses Spiel ist einfach eines der spielbarsten seit langem. Ihr braucht nur Minuten, um Euch mit dem Spiel vertraut zu machen und dann könnt Ihr Euch unmittelbar in ein fantastisches Abenteuer stürzen – und das für Stunden!

● **Markus Matejka**



BURGER BONUS

Zusätzlich zum normalen Spielablauf gibt es einen Laden, in dem man Extraleben und Juwelen kaufen kann. Aber noch eine andere Überraschung wartet auf Euch: Ihr könnt ein kleines Spiel-im-Spiel spielen, das Ähnlichkeiten mit Columns aufweist. Für 2000 Goldstücke könnt Ihr hier einsteigen und habt die Chance, Extraleben, Magie und Gold zu ergattern.





STEFAN MEINT:

Dieses Spiel fällt sicherlich in die Kategorie der niedlichen Plattformspiele. Alles ist schön und begeisternd, aber irgendwie vermisse ich etwas originales Neues. Eine andere Sache, die mich stört, ist der zügellose Einsatz des Namen McDonald – kennen denn die Werbeleute überhaupt keine Grenzen? Die nächste Folge dieses Spieles dreht sich sicherlich darum, unter großen Schwierigkeiten einen Burger und eine Cola zu bestellen – und zwar zur Mittagszeit, an einem Samstag in den Schulferien! Wenn Ihr auf niedliche Plattformspiele steht, dann würde ich Euch eher Zool empfehlen, denn da geht es mit ordentlich Geschwindigkeit zur Sache. Ich persönlich fand das Spiel zu langsam und zu einfach, um mich länger daran festzuhalten.

PROTIP

Um die Endbösewichter umzuhauen, müßt Ihr ihnen erstmal ein Juwel geben, das sie mit Hilfe ihrer Magie entwenden. Stellt Euch in die Mitte des Stromes, und die Wächter holen sich das Juwel. Jetzt müßt Ihr sie nur zweidreimal treffen, und Ihr habt sie besiegt.



McDONALD'S TREASURE LAND

VIRGIN ● ca. DM 130,- ● JANUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 4
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .... Paßwort

ACTION 90% – 10% STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Ronald und die Bösewichter sind angenehm groß, die Farbgestaltung der einzelnen Stufen ist super.
▲ Tolles Scrolling, geniale Geräuscheffekte und Animationen.

MUSIK 82%

▲ Von lustig bis traurig, von schnell bis langsam - die Musik von Treasure Land paßt einfach perfekt.
▲ Jede Menge Geräuscheffekte und stimmungsvolle Musik.

SPIELABLAUF 76%

▲ Ronald hat verschiedene Tricks auf Lager und ist immer gut zu steuern, selbst wenn es mal hektisch wird.
▼ Das Spiel wird nie langweilig, was man wirklich nicht von allen Modulen behaupten kann.

ANFORDERUNG 70%

▲ Bei nur vier Stufen könnte leicht der Eindruck entstehen, daß man schnell durch ist. Weit gefehlt! Das Spiel ist riesig!
▼ Im Easy-Modus ist das Modul viel zu einfach – wenn Ihr Euch für eine schwierigere Variante entscheidet, macht's mehr Spaß.

PROSCORE 78%

Dieses Plattform-Abenteuer wird wahrscheinlich jedem Spaß machen, denn es gibt jede Menge bunte Grafik und gute Ideen – trotz der ständigen, leicht nervigen Beziehungen zu Hamburgern.



THE LOST VIKINGS

MEGA DRIVE

Es hätte kaum schlimmer für die drei Wikinger kommen können: Zuerst werden sie von einem Raumschiff entführt und dann endet die Reise in einer fremden Welt! Aber echte Wikinger kann so schnell nichts erschüttern: Die drei Mann hoch fluchen erst einmal kräftig, und beschließen, diesen unfreundlichen Ort zu verlassen.

Jetzt muß nur noch ein Weg ausgekundschaftet werden, denn es wimmelt rings herum von Gefahren. Der Weg in die Freiheit ist hart und steinig, und Riesenschnecken und andere Fieslinge warten nur darauf, Monsterfutter aus den Wikingern zu machen. Ohne "schlagkräftige" Argumente geht es hier nicht vorwärts. Mit diesem Wissen gerüstet, kann ja eigentlich nicht mehr viel schief gehen.

Oder doch? Es gibt noch jede Menge Rätsel zu lösen und zwischen Euch und der Freiheit steht eine ganze Rotte von Finsterlingen. Hier ist Eure Chance!

Voller Überraschungen - diese Plattformer...



Diesen Macho darf man nicht zu ernst nehmen.



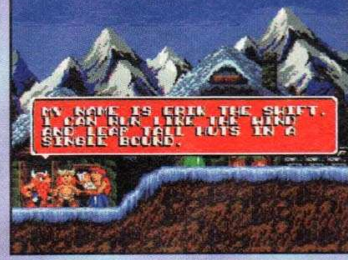
Wenn Ihr den Computer zerstört, bricht das Chaos aus. Jetzt schnell zum Ausgang.

Zuerst einmal eine kurze Vorstellung der drei Wikinger: Olaf, der Starke, Eric, der Schnelle und Baleog, der Grimmige. Jeder von ihnen ist auf eine bestimmte Tätigkeit spezialisiert: Olaf ist der Verteidigungsfachmann, Eric ist für gekonntes Hüpfen und Springen zuständig, während Baleog die Kampfmaschine des Trios ist. Nur wenn alle Fähigkeiten der drei richtig kombiniert werden, ist ein Entkommen möglich.

Zunächst einmal muß in jeder Stufe der Ausgang zum nächsten Abschnitt gefunden werden. Natürlich müssen alle drei Wikinger den Ausgang erreichen und nicht nur ein Einzelner. Und außerdem gibt es noch jede Menge Monster, Teleporter und die typischen Schwierigkeiten eines Plattformspiels. Und das ist beileibe noch nicht alles, was zwischen Euch und dem Sieg steht. Es ist nämlich gar nicht so einfach, die einzelnen Fähigkeiten der Wikinger auch richtig auszuspielen, hier ist reichlich Gehirnschmalz gefragt. Zum Glück gibt es neben Continues ein Passwortsystem, mit dem Ihr Eure Fortschritte festhalten könnt. Wenn man davon absieht, ist jetzt hauptsächlich Eure Leistung gefragt. Vorsicht: Die erste Hälfte des Spieles ist relativ einfach, aber in der zweiten Hälfte werden die Stufen länger und wesentlich schwieriger.



Merkt Euch nach jedem Level Euer Paßwort und geht dahin zurück, wo Ihr aufgehört habt.



Wirklich clever! Ihr steht auf ein Leben ohne Kniescheiben, oder?

Im Ein-Spieler-Modus müßt Ihr ständig mindestens einen Schritt vorausdenken. Gut bewährt hat sich

PROTIP Mit dem Scout könnt Ihr prima die Lage für die anderen Wikinger ausloten – Eric ist sehr gut geeignet, um Schlüssel heranzuschaffen. Es ist übrigens eine gute Idee, Nahrung an die schwächeren Mitglieder des Teams zu verteilen, um jeweils bis zum Exit vorzustoßen.



LOST VIKINGS

VIRGIN ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 39
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN........Paßwort, Continue.

ACTION 50% – 50% STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Das Spiel bietet komplett durchgängig tolle Grafik, Farbenvielfalt und bisweilen bizarren Humor.
▼ In der grafischen Gestaltung gibt es wenig Abwechslung – speziell in fortgeschrittenen Stufen.

MUSIK 78%

▲ Die Hintergrundmusik ist wirklich super und trägt ihr Scherflein zur Spielatmosphäre bei.
▼ Die Wikinger könnten sich ruhig öfter mal zu Wort melden.

SPIELABLAUF 76%

▲ Die Teamarbeit zwischen den drei Helden ist durchdacht und stellenweise raffiniert.
▼ Die Steuerung im Zwei-Spieler-Modus ist enttäuschend.

ANFORDERUNG 84%

▲ Der Schwierigkeitsgrad steigt besonders nach den mittleren Stufen steil an.
▼ Leider gibt es nicht so viele Stufen wie zum Beispiel bei den Lemmingen, richtet Euch auf eine nicht so lange Spielzeit ein.

PROSCORE 81%

In Bezug auf die Attraktivität könnten die Vikings den Lemmingen den Rang ablaufen. Auch der Umfang ist O.K. Der steigende Schwierigkeitsgrad macht das Spiel für Anfänger und Fortgeschrittene interessant.

Begebt Euch langsam nach unten und benutzt Euer Schild als Segel über Eurem Kopf, um Verletzungen zu vermeiden. Trotz Olafs Grinsen, sehen diese Spitzen nicht besonders gemütlich aus...Hoffentlich ist er versichert!

Ihr wollt es also wirklich nochmal versuchen und dabei ein Leben riskieren?

die Idee, erst mal Eric zum Erkunden der Plattformen vorauszuschicken, bis er auf Schwierigkeiten stößt. Sein Job ist es, den Schlüssel zu finden, bevor Olaf zur Verstärkung herbeigeholt wird. Zum Schluß holt Ihr Baleog, der mit seinem Pfeilhagel den Weg endgültig freiräumt. Die Grafiken sind wirklich außergewöhnlich ansprechend. Auch die Animationen tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei. Der Humor ist es, der dieses Spiel über beispielsweise Lemmings hinaushebt. Bemerkenswert sind auch die gut gezeichneten Hintergründe, die nahtlos ins Gesamtbild passen.



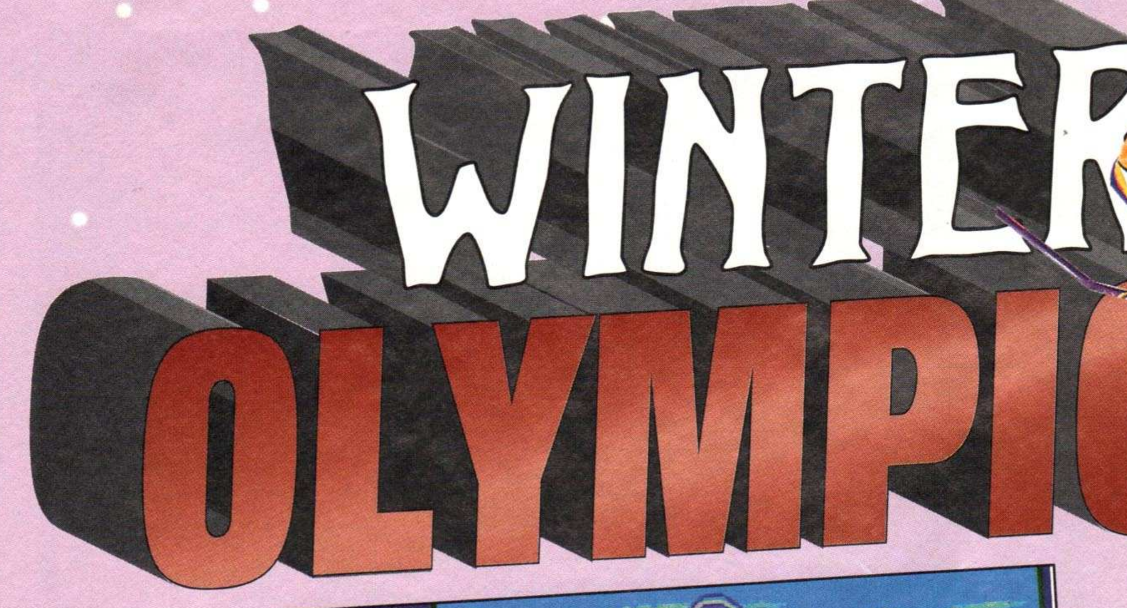
"Versuch's erst gar nicht, sonst benutze ich deinen Kopf als Fußball..."

Zusammen mit flottem Sound und gelegentlichen Geräuscheffekten – ein durch und durch empfehlenswertes Modul! Nach diesem Lobgesang dürfen aber auch ein oder zwei Wermutstropfen nicht verschwiegen werden: Die Zwei-Spieler-Option hat einen entscheidenden Nachteil. Ein Spieler steuert einen, der andere zwei Wikinger. Klar, daß sich ein Spieler benachteiligt fühlt! Ebenfalls ärgerlich: Wenn ein Wikinger das Zeitliche segnet, müssen ihm die anderen per Hara-Kiri folgen und Ihr könnt die Stufe gleich noch einmal spielen. The Lost Vikings – das Modul hat schon etwas und man kann es immer wieder zur Hand nehmen. Aber der letzte Schliff fehlt doch: Ein paar neue Ideen zur klassischen Plattformgestaltung oder ein durchdachterer Zwei-Spieler-Modus hätten das Spiel bestimmt bis ganz an die Spitze gebracht. Wer also Spaß an den Lemmingen hatte oder gern Fantastic Dizzy spielt, der findet genau die Art von Spiel- und Rätselspaß, die schlaflose Nächte beschert.

● Susanne Rieger

WINTER OLYMPIC

Ab Ende Januar finden in Lillehammer, einem kleinen Städtchen 160 Kilometer nördlich von Oslo, die 27sten olympischen Winterspiele statt. Zuletzt wurden die Spiele vor 42 Jahren in Norwegen ausgetragen und insgesamt wurde vor 70 Jahren dieser Wettbewerb das erste Mal im Skiparadies von Chamonix veranstaltet. Die besten Athleten aus aller Welt haben sich in Lillehammer getroffen, um in insgesamt zehn Disziplinen den jeweils Besten zu ermitteln. Und das ist nicht nur eine Frage des Könnens, sondern auch der Nerven und der Tagesform! Sobald das olympische Feuer entzündet ist, werden die Pisten von der bunten Schar der Zuschauer gesäumt sein. Holt Ihr auch eine Goldmedaillie?





Auf diesem Bildschirm sind alle Orte aufgezeigt, die in der Vergangenheit als Gastgeber der Winterspiele fungierten.



Mit Hilfe des Options-Screens könnt Ihr Euch in den verschiedenen Diszilplinen üben und den Wettbewerb beginnen.

In der Vergangenheit sind Sportspiele immer sehr beliebt gewesen. Bereits auf dem C-64 gab es zahlreiche gute Titel: Summer Games, Winter Games und die World Games kennen bestimmt viele von Euch. Jetzt hat sich U.S.Gold dieses Themas angenommen und zeitgleich zu den Spielen in Lillehammer den Wintersport in ein Modul gepackt. Insgesamt bietet das Spiel zehn Disziplinen, allerdings greifen mehrere davon das Thema Skifahren auf und unterscheiden sich nur wenig voneinander. In diesem Bereich findet Ihr den Abfahrtslauf, den Super-G, Slalom und natürlich Riesenslalom. Zunächst ist der einzige sichtbare Unterschied das Aussehen der Flaggen. Die professionellen Skifahrer wissen natürlich, daß die einzelnen Disziplinen unterschiedliche Streckenlängen, Gefälle und stilistische Merkmale aufweisen. Um in jedem Rennen zu gewinnen, braucht man also unterschiedliche Fähigkeiten. Es gibt aber auch noch eine Freistilvariante, die sich Moguls nennt und erstmalig 1992 in Albertsville vorgestellt wurde. Bei diesem Wettbewerb geht es zunächst im Zickzack einen steilen Abhang aus Schneehügeln hinunter, danach steht Biathlon auf dem Programm. Diese Kombination aus Langlauf und Schießen ist ziemlich langwierig und bietet grafisch kaum Abwechslung. Rennrodeln und Bobfahren ähneln sich auch wie ein Ei dem anderen und können als eine Disziplin betrachtet werden. Trotz der 3-D-Perspektive habe ich keinen Andruck von 4 G gespürt – Perspektive allein macht's auch nicht. Um in dieser Disziplin die schnellstmögliche Zeit zu fahren, müßt Ihr einfach auf der Ideallinie bleiben. Und damit sind die Möglichkeiten dieser Sportart erschöpft. Skispringen ist wahrscheinlich das populärste aller Ereignisse. Ihr werdet Euch schon jede Menge Gedanken über die Geschwindigkeit und die Ausführung des Sprunges machen müssen, um hier akzeptable Ergebnisse zu erzielen. Punkte gibt es jeweils für die erreichte Weite und den gesprungenen Stil. Versucht, den Zeiger genau auf die Linie der Anzeige zu bekommen, um einen möglichst schnellen Absprung zu schaffen. Wenn Ihr in der Luft seid, müßt Ihr darauf achten, daß die Skier so gerade wie möglich sind. Natürlich muß auch die Landung gut sein – wer hier stürzt, wird automatisch disqualifiziert. Die Spielbarkeit der einzelnen Ereignisse variiert von Disziplin zu Disziplin. Meiner Meinung nach macht das Skifahren am meisten Spaß. Ihr müßt die verschiedenen Pisten hinunterfegen und mit viel Feingefühl zwischen den roten und blauen Toren hindurchkurven. Hier ist der Spielablauf schnell und aufregend, genau wie beim richtigen Skifahren. Allerdings braucht es seine Zeit, bis Ihr den Bogen heraushabt, wie man die Skier nach links und rechts dreht. Es passiert schon mal, daß man eine Kurve erst in der letzen Sekunde sieht und mit hoher Geschwindigkeit in die Bäume knallt. Die ganze Kunst besteht darin, die Kurven richtig anzugehen, den richtigen Winkel zu finden und dabei keine Geschwindigkeit zu verlieren.

Alles in allem ist das Spiel nicht schlecht, weil viele Disziplinen auf einem Modul geboten werden. Wenn jedoch die Rekorde erst einmal gebrochen sind, stellen die Computergegner keine echte Herausforderung mehr da. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad hoch und stellt auch an geübte Spieler hohe Anforderungen.

● Markus Matejka



PROTIP Am besten trainiert Ihr erstmal, bevor Ihr Euch an die Olympic Challenge heranwagt. Auf diese Weise könnt Ihr in Ruhe von einer Disziplin zur anderen umschalten. Wenn Ihr den Bogen raus habt, kann der Medaillienreigen losgehen.





Die Eröffnungszeremonie, wenn die Olympische Flamme angezündet wird - wie schön ist doch Tradition !



Skispringen - da saust und braust einem der Wind um die Ohren.

MEGA DRIVE – THE XVII OLYMPIC WINTER GAMES LILLEHAMMER 1994

WINTER OLYMPICS

US GOLD ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT........................16Mbit
SPIELER..................................4
STUFEN..................................10
SCHWIERIGKEITSGRADE..........3
BESONDERHEITEN..Datenspeicher

ACTION 90% – 10% STRATEGIE

GRAFIK 75%

▲ Es gibt ein paar sehr schöne Schneeszenen und weiches Scrolling.
▲ Ihr findet jede Menge Bildschirme, auf denen die diesjährige Winterolympiade vorgestellt wird.

MUSIK 67%

▲ Die Eröffnungsmusik beschert ein olymisches Gefühl.
▼ Leider geht die Menge bei Top-Ergebnissen nicht mit.

SPIELABLAUF 67%

▲ In jeder Disziplin ist Präzision, Timing und Bewegungskontrolle gefordert.
▼ Einige Disziplinen ähneln sich wie ein Ei dem anderen.

ANFORDERUNG 69%

▲ Die Skifahrten haben einen kernigen Schwierigkeitsgrad. Man braucht schon ein bißchen übung.
▼ Dank Vier-Spieler-Option ein Spiel für die ganze Familie.

PROSCORE 67 %

Alles in allem eine Sportsimulation, die einen Fortschritt gegenüber der Winter Challenge darstellt. Die zehn Stufen sind grafisch ansprechend gestaltet und die einzelnen Wettbewerbe sind gar nicht so einfach zu schaffen.

DIE DISZIPLINEN

ABFAHRT

Die Abfahrtsstrecke ist sehr steil und befindet sich 50 km nördlich von Lillehammer. Da der Kurs auf Geschwindigkeit getrimmt ist, sind die Tore so aufgestellt, daß man mit hoher Geschwindigkeit hindurchfahren kann. Die Kontrolle ist nicht gerade einfach und Ihr braucht sehr gute Reaktionen, besonders in den engen Kurven. Wer eines der Tore verpaßt, wird natürlich disqualifiziert.

SUPER G

Die Super-G-Strecke ist kürzer als die Abfahrtsstrecke und hat eine natürliche Abfolge von langgezogenen und mittleren Kurven. Die Tore sind so positioniert, daß die Skifahrer es etwas langsamer angehen lassen müssen. Obwohl die Strecke an sich kürzer ist, werdet Ihr mehr Zeit brauchen, um das Ziel zu erreichen. Bereits nach einem Lauf steht der Gewinner fest.

RIESENSLALOM

Die langgezogenen, mittleren und engen Kurven sind nach der Geländeformation gesteckt, so daß die Skifahrer die Konturen der Strecke nachfahren (die Hügel und Buckel werden Euch beim Runterfahren öfter mal in die Luft schleudern). Hier steht der Gewinner nach 2 Runden fest, wobei beide Läufe zur Gesamtzeit zusammengezählt werden.

SLALOM

Dies ist die kürzeste alpine Strecke. Die Tore sind so gesteckt, daß Ihr dauernd die Richtung wechseln müßt. Dabei ist es gar nicht so einfach, alle rote und blauen Tore zu erwischen - Ihr müßt schon einen Rhythmus finden, damit Ihr vom Start bis zum Ziel die Kontrolle über die Abfahrt habt. Hier wird der Gewinner nach 2 Läufen durch die am schnellsten gefahrene Zeit bestimmt.

FREESTYLE - MOGULS

Hierbei handelt es sich um die jüngste und gleichzeitig merkwürdigste Disziplin auf dem Veranstaltungskalender. Ihr müßt eine ziemlich steile 250 Meter lange Piste hinunterrasen, die mit etlichen Buckeln aus festgestampftem Schnee präpariert ist. Hier geht es darum, mit kontrollierten Rechts- und Linksbewegungen Zickzack zu fahren. Ein stetiger Rhythmus ist der Schlüssel zur Geschwindigkeit und damit zum Erfolg.

SKISPRINGEN

Zu einem idealen Sprung braucht man Stärke, Geschick und Mut. Ihr rast eine sehr steile Schanze hinunter und müßt so viel Geschwindigkeit wie möglich aufbauen. Dazu muß ein Pfeil auf die Mittellinie einer Anzeige bewegt werden. Je genauer das klappt, desto schneller seid Ihr beim Absprung. Seid Ihr erst einmal in der Luft, müßt Ihr die Ski so gerade wie möglich halten, denn die Teilnehmer in dieser Disziplin bekommen sowohl für die erreichte Weite und den Stil Punkte. Auch die Landung muß genau sein - wer erst hinter den Zuschauern zum Stillstand kommt, wird disqualifiziert.

BOBFAHREN

Zuerst müßt Ihr die A- und B-Knöpfe abwechselnd bearbeiten, damit Ihr einen guten Start hinlegt. Die Fahrt selbst ist einfach, solange man auf der Ideallinie bleibt. Falls Ihr diese verlaßt, seht Ihr einen Eisregen hinter dem Bob. Die besten Zeiten lassen sich nur erzielen, wenn man möglichst die Ideallinie fährt und nicht hektisch steuert.

RENNRODELN

Diese Disziplin ist dem Bobfahren ziemlich ähnlich, der Schlitten ist jedoch ein leichter Rennrodel. Die Steuerung ist genauso wie beim Bobfahren, nur wird hier der Gewinner in zwei Läufen ermittelt. Achtung: Wer im ersten Lauf stürzt, bekommt keine zweite Chance.

BIATHLON

Langlauf und Schießen sind ganz klar Ausdauertests. Solange Ihr durch die Landschaft fahrt, bewegt sich ein Zeiger oberhalb der Skier nach rechts und links. Der Zeiger darf dabei nicht die Enden der Skala berühren, ansonsten verliert Ihr an Geschwindigkeit. Beim Schießen müßt Ihr dann fünf Ziele mit fünf Schüssen treffen. Für jeden Fehlschuß wird eine Zeitstrafe von einer Minute zu Eurer Gesamtzeit dazugezählt.

EISSCHNELL-LAUF

Diese Disziplin geht klar zu Lasten Eurer A- und B-Knöpfe und verlangt Euch einiges in Bezug auf Eislaufen und Ausdauer ab. Wer zuerst im Ziel ist, bekommt die Goldmedaillie und jeder, der die Bahn verläßt, bekommt eine





























DUNE II
The Battle For Arrakis





Achtet darauf, daß Ihr genug Credits beisammen habt, wenn Ihr Eure Raffinerie baut!

MEGA DRIVE

Als Frank Herbert den Roman Dune schrieb, lehnte jeder Verlag landauf, landab die Veröffentlichung ab. Die Verleger sahen nur, daß der Inhalt unglaublich kompliziert war und glaubten nicht daran, daß dem Buch große Aufmerksamkeit zuteil werden könnte. Jetzt, viele Jahre später, hat der Roman unzählige Preise eingeheimst, Millionen Exemplare wurden verkauft, es gab zahlreiche Fortsetzungen und sogar einen umstrittenen Film.

Da ist es natürlich an der Zeit, die Vorlage auch als Videospiel von sich reden machen zu lassen. Die erste Videospielumsetzung von Dune war ein Grafik-Adventure, das sich ziemlich dicht an die Romanvorlage anlehnte. Dort bestand Eure Aufgabe darin, den fiesen Baron Harkonnen zu besiegen, der Arrakis unter seine Herrschaft geknechtet hatte.

Arrakis ist der Wüstenplanet, der die sehr wertvolle Spice Melange produziert. Könnt Ihr genug Spice ernten, um Euer eigenes Reich zu finanzieren?

Dune II dagegen ist nur oberflächlich an die Romanvorlage angelehnt. Das beinhaltet auch die Tatsache, daß das Grafik-Adventure einem Stil in der Art von Sim City bzw. Civilisation weichen mußte.

Grundsätzlich geht es darum, zehn Missionen zu erledigen, die jeweils von Eurem treuen Mentaten beschrieben werden. Das geht mit sehr einfachen Zielen los, zum Beispiel dem Anhäufen einer bestimmten Geldmenge.

Später wird es dann viel schwieriger, es ist nicht gerade einfach, die Streitkräfte eines anderen Hauses komplett zu vertreiben. Der Weg zum Erfolg besteht dabei im Bauen von Industrie in der Wüste. Ihr könnt Euch auch entscheiden, welches der drei großen Häuser Ihr spielen wollt, die Atreiden, die Harkonnen oder die Ordos. Jedes große Haus hat seine Stärken und Schwächen: Die Harkonnen sind gefürchtete Kämpfer, während die Atreiden gut im Spice-Abbau sind. Meiner Erfahrung nach ist es übrigens am besten, die Harkonnen zu spielen. Am einfachsten läßt sich das Spiel anhand einer der schnelleren Stufen erklären. Zum Beispiel Stufe drei, in der die Atreiden gespielt werden: Cyril, Euer Mentat, gibt Euch den Auftrag, das Hauptquartier der Harkonnen zu vernichten. Ihr beginnt mit einem Bauplatz, auf dem Ihr verschiedene Gebäude errichten könnt. Am Anfang könnt Ihr zwischen zwei Arten von Bauwerken auswählen: Ein Windtrap zur Energiegewinnung oder eine ebene Fläche, auf der Ihr andere Gebäude bauen könnt. Wenn Ihr erst mal mit dem Bauen angefangen habt, erscheinen nach und nach andere Optionen auf dem Bildschirm. Wenn zum Beispiel das Windtrap fertig ist, könnt Ihr eine Gewürz-Fabrik oder eine Werkstatt für Fahrzeuge bauen. Die Raffinerie ist dabei am wichtigsten, weil nur mit ihrer Hilfe Spice und damit Credits gesammelt werden können. Leider müßt Ihr alle Bauvorhaben im Voraus bezahlen. Eine Raffinerie kostet zum Beispiel 400 Credits und reißt ein gelindes Loch in Eure Kasse. In dem Maße, in dem Eure eigene Stärke zunimmt, könnt Ihr auch Fahrzeuge bauen. In dieser Stufe könnt Ihr nur leichte Erkundungsfahrzeuge bauen, während Ihr später sogar Panzer und Erntemaschinen in Angriff nehmen könnt. Natürlich gucken die Gegner nicht zu, sondern greifen auch Eure Bauwerke an. Vorsorge ist angesagt.

Wenn Ihr eine feindliche Basis sichtet, dann sucht Euch die Nervenzentren aus und greift dort an! Am besten zerstört Ihr zuerst das Konstruktionszentrum und danach die Werkstätten, damit Euer Gegner nach dem Angriff nicht wieder alles aufbauen kann.

Wenn Ihr Eure Mission erfüllt habt, dann werden die Punkte ausgerechnet und es geht in der nächsten Stufe weiter. Aber nach den ersten drei relativ einfachen Stufen, die Ihr gut in einer Stunde bewältigen könnt, kann die vierte Stufe schon leicht länger als drei Stunden dauern. Auf der einen Seite müßt Ihr die Widerstandfähigkeit Eurer Bauwerke steigern, auf der anderen Seite aber ständig Feldzüge gegen die Feinde führen.

Und das kostet Zeit! Selbst wenn



So beginne ich den 5. Level mit dem Bauzentrum in der Mitte. Bewegt zuerst Eure Fahrzeuge, um Platz für die anderen Gebäude zu machen und plaziert dann Euer Windtrap.






GEBÄUDE

Um das Spiel zu gewinnen, müßt Ihr die Gebäude bauen, die Euch wirklich weiterhelfen. Die reichen von Spice-Fabriken bis hin zur Fahrzeugproduktion. Hier haben wir einige der Gebäude aufgelistet, die Ihr im Spiel bauen könnt:

1. **Basis-Plattform:** Darauf könnt Ihr alle anderen Gebäude errichten oder sie dient als Bürgersteig zwischen den einzelnen Bauwerken.

2. **Außenposten:** Damit könnt Ihr die Gegend mit Radar überwachen und Angriffe frühzeitig feststellen. Außerdem kann man die Außenposten als Grundlage für eine Stadtmauer verwenden.

3. **Raffinerie:** Eines der wichtigsten Gebäude. Damit könnt Ihr das Spice aus den Erntemaschinen sammeln und vor allen Dingen Euren Geldvorrat aufstocken.

4. **Silo:** Hier könnt Ihr Spice lagern - erhöht die Effektivität der Fabrik.

5. **Fahrzeuge:** Hier könnt Ihr verschiedene Fahrzeuge wie zum Beispiel Erntemaschinen bauen.

6. **Windtrap:** Mit diesem Gebäude beginnt jedes Bauvorhaben. Nur wenn Ihr ein Windtrap habt, könnt Ihr weitere Gebäude bauen.



Ihr den Gegner schon so gut wie geschlagen habt, kann es durchaus noch eine Stunde dauern, bis er wirklich hinweggefegt ist. Da ist natürlich das Fehlen einer Save-Option um so ärgerlicher.

Wer sein Paßwort haben will, muß jeweils bis zum Ende durchhalten. Ab Stufe drei zahlt es sich aus, die Harkonnen zu spielen: Sie sind viel stärker bewaffnet, als die anderen Häuser. Spiele in der Art wie Dune kommen oft mit Millionen von unübersichtlichen Menüs und Steueroptionen daher. Wer immer sich das Steuerungssystem für dieses Spiel ausgedacht hat, verdient einen Orden: Alles wird mit Hilfe des D-Pads und des A-Knopfes bewältigt. Natürlich gibt es auch ein paar Schwachpunkte: Der Computerspieler ist ziemlich dumm und lernt nicht aus seinen Fehlern. Im Gegenteil, er greift immer wieder die schwer bewaffneten Teile Eurer Stützpunkte an. Wenn man erstmal das grundsätzliche Prinzip durchschaut hat, kann man kaum noch ein Level verlieren. Um die Sache auf einen Punkt zu bringen: Unbedingt zulegen! Ich habe drei Tage und einige Nächte mit dem Spiel verbracht und es läßt einen nicht aus seinem Bann. Dieses Spiel ist wirklich ein Argument, ein Mega Drive zu erstehen!

● **Markus Matejka**

PROTIP Die beste Option ist es, eine halbkreisförmige Verteidigungslinie mit Fahrzeugen aufzustellen. In ihrem Schutz können dann zwei Spice-Fabriken und eine Fahrzeugfabrik gebaut werden. Auf diese Art habt Ihr immer genügend Credits und Fahrzeuge zur Verfügung. Das ist umso wichtiger, wenn die Kämpfe härter werden.



Wen wollt Ihr spielen? Die Atreiden sind die Guten, die Harkonnen sind großartige Kämpfer und die Ordos wilde Terroristen.



Feindlich Angriffe werden per Radar aufgezeichnet - gut durchdacht!



Ich spiele dieses Mal die Harkonnen. Gebt diesem Lümmel Saures - ganz einfach mit Hilfe dieser Burschen!

STEFAN MEINT:

Ein tolles Strategiespiel! Ihr müßt gut über Euren nächsten Spielzug nachdenken, denn viele Fehler darf man sich wirklich nicht leisten. Das Spiel ist sofort ansprechend und lädt geradezu zum längeren Verweilen ein. Wenn man erstmal mit dem Dune II Virus infiziert ist, dann kann man sich kaum wieder von dem Spiel trennen. Das Fehlen der Speicher-Option ist wirklich ärgerlich. Wäre es so ein Problem gewesen, diese Standard-Option einzubauen? Ansonsten ist es schade, daß der Computerspieler eine relativ schwache Spielstärke hat. Auf der anderen Seite garantiert diese Tatsache ein schnelles Vorankommen. Aber über diese kleinen Unzulänglichkeiten kann man getrost hinwegsehen: Ein stimmiges Spiel, das seinen Reiz aus der Motivation bezieht. Holt's Euch!



DUNE 2
THE BATTLE FOR ARRAKIS

VIRGIN ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT 16Mbit
SPIELER 1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE ....n/v
BESONDERHEITEN ....Paßwort

ACTION 80% / 20% STRATEGIE

GRAFIK 85%
▲ Für ein Strategiespiel sind die Grafiken ziemlich gut.
▼ Je mehr Action auf dem Bildschirm stattfindet, desto langsamer wird die Grafik. Schade!

MUSIK 80%
▲ Stellenweise gibt es gute Geräuscheffekte, wie zum Beispiel Rauschen bei den Funkgeräten, Gewehrfeuer und Sprachausgabe.
▼ Dreht nur die Musik ab! Sie ist komplett unnötig und nervt eher.

SPIELABLAUF 90%
▲ Was gibt's da noch zu sagen? Ihr werdet dieses Spiel für viele Stunden spielen und immer wieder zu ihm zurückkommen.
▼ Es dauert noch geraume Zeit, eine Stufe zu beenden, selbst wenn Ihr wißt, daß Ihr gewonnen habt.

ANFORDERUNG 90%
▲ Ab Level fünf wird die Sache eindeutig schwieriger.
▲ Ihr bleibt so lange beim Spiel, bis Ihr gewonnen habt.

PROSCORE 89 %

Dune II ist eine wirklich edle Veröffentlichung im Bereich Strategie. Die einzigen Wermutstropfen sind das Fehlen einer Speichermöglichkeit und der ziemlich beschränkte Computerspieler. Trotzdem ein absolutes Muß für Mega Drive-Besitzer!

Dragon's Revenge

PROTIP Wenn Ihr im unteren Bereich auf der linken Seite das Schloß knackt, erscheint eine Flippersperre zwischen den unteren Flippern. Damit reduziert sich die Chance erheblich, daß der Ball verschwindet. Wer trotzdem den Ball versiebt, muß das Schloß von Neuem knacken.

MEGA DRIVE

Das Schicksal hat in einer phantastischen Welt wieder einmal zugeschlagen: Eine junge Frau namens Darzel wurde von den Schergen eines bösen Drachens aus ihrem Dorf entführt! In den langen Jahren ihrer Gefangenschaft wurden ihr jedoch gewaltige magische Kräfte zuteil, die einen Fluch über ihr Heimatdorf legten. Doch Darzel war für diesen Fluch nicht verantwortlich, denn als Sklavin des Drachen war sie nicht mehr als ein Werkzeug. Als nach einiger Zeit eine Gruppe von Abenteurern zufällig in dieses Dorf kam, wunderten sie sich über die mysteriösen Vorgänge... Darzel gelang es, die Krieger einzufangen und in Glaskugeln zu sperren. Rina, Kragor und Flaeva waren natürlich gegen diesen Fluch machtlos; nur die Macht der mystischen Stahlkugel kann den Bann brechen – und Darzel wartet bereits in den Tiefen des Dungeons auf Euch!

Warum sollte man Flipper zu Hause auf einer Konsole statt um die Ecke im Café spielen? Der Flipper müßte schon etwas zu bieten haben, was über einen normalen Flipper hinaus geht. In letzter Zeit gab es ja zwei Flipperumsetzungen: Virtual Pinball und Sonic Pinball, die aber leider nur im Mittelfeld anzusiedeln waren. Dragon's Revenge ist dagegen eine erfrischende Abwechslung, denn statt dem üblichen Ziele abschießen und Highways entlangrollen wird hier viel mehr geboten: Ihr müßt jede Menge Monster abschießen, die sich frei auf dem Spielfeld herumtreiben. Dragon's Revenge ist mehr eine Kombination aus Shoot'Em'Up und Flipper, mit der man viel Spaß haben kann. Gleich nach Spielbeginn wird klar, daß dieses Spiel nur einen einzigen Haupttisch bietet, aber obwohl nur ein Tisch statt vieler verschiedener Hintergründe verwendet wird, braucht Ihr nicht enttäuscht zu sein. Bei näherer Betrachtung stellt man fest, daß die Ideen in diesem Spiel der guten alten Flippertradition folgen. Wenn man es sich recht überlegt, hat ja auch der Flipper um die Ecke nur einen Tisch. Tengen hat diese Idee übernommen, aber der Flipper wurde noch durch ein paar Ideen aufgepeppt, um Spielbarkeit und Anreiz weiter zu erhöhen. Die Programmierer haben sich nämlich noch acht Sub-Stufen ausgedacht, zu denen Ihr Euch vom Haupttisch aus Zugang verschaffen könnt. In den Sub-Stufen werden dann die Monster kräftig unter Beschuss genommen. Aber zurück zum Haupttisch: Er besteht aus insgesamt drei scrollenden Bereichen, dem oberen, mittleren und unteren Teil. Mit Hilfe der Flipper müßt Ihr jetzt jeden Bereich erst mal von Monstern säubern, bevor Ihr die Sub-Stufen in Angriff nehmen könnt.



In dieser Sub-Stufe müßt Ihr Euch gegen Spinnen zur Wehr setzen. Zuerst werden die Krabbeltiere verhackstückt, dann bekommt der finstere Baum eine Abreibung, dann endlich könnt Ihr die Glaskugel knacken.

Habt Ihr den Monstern Saures gegeben und den Tisch aufgeräumt, dann öffnen sich die Tore zu den Sonderbereichen, in denen Ihr jeweils einen Helden aus seinem Glaskugelgefängnis befreien könnt. Danach könnt Ihr den nächsten Bereich in Angriff nehmen. Grafisch ist das Spiel sehr beeindruckend. Besonders die Sub-Stufen bringen sehr künstlerische Bilder von Statuen, Wächtern und Hintergrundlandschaften. Die Größenveränderung des Balles schafft eine tolle Perspektive und verleiht den Bildern räumliche Tiefe. Auf dem Haupttisch ist solche Grafikpracht leider nicht angesagt, aber das Fantasy-Thema wird konsequent weitergeführt. Die Motivation ist von Anfang an sehr hoch, schließlich möchte man ja gerne in alle Sub-Stufen hineinsehen. Die ersten drei Bereiche sind ja noch relativ einfach zu bewältigen, aber in den folgenden Stufen sind die Feinde zahlreicher und hartnäckiger und brauchen mehr Treffer, bis sie das Zeitliche segnen. Das einzige wirkliche Manko ist der Mangel an Abwechslung.



Dieser Bildschirm zeigt Darzel, die Hauptfigur des Spieles. Die grafische Qualität dieses Bildes setzt den Standard für den Rest!

Um in die Weltraumstufe zu gelangen, müßt Ihr zunächst den Kristall zerdeppern...

Oberer Spielbereich

Mittlerer Spielbereich

Unterer Spielbereich

Wenn Ihr dieses Schloß zerstört, erscheint ein Stopper zwischen den beiden unteren Flippern. Dann kann der Ball nicht so leicht im Nirvana verschwinden...

Dies ist ein vollständiges Bild des Flippertisches. Ihr könnt drei verschiedene Bereiche erkennen. Für jeden Teil gibt es auch eine Sub-Stufe, allerdings müßt Ihr die Monster erledigen, bevor Ihr Zugang zu den Sub-Stufen bekommt! Freien Zugang erkennt Ihr an dem leuchtenden blauen Pfeil.

Der Haupttisch ist ohne Frage sehr groß geraten, aber es gibt eben nur einen davon. Wer alle acht Sub-Stufen durchgezockt hat, der kann nur noch Jagd auf höhere Punktzahlen machen. Zuerst sorgt die hohe Geschwindigkeit dieses Spieles für Begeisterung; nach der anfänglichen Euphorie werdet Ihr feststellen, daß es gar nicht so einfach ist, den Ball zu beherrschen. Aber auch der Sound hat Qualität: Dramatische Musik schafft eine brodelnde Spielatmosphäre und die Sprachausgabe rundet den guten Gesamteindruck im Bereich Musik und Sound ab. Wer auf Flipper steht, der findet hier ein sehr motivierendes Spiel, das aber auch einige Frustrationsschwellen bietet.

● Markus Matejka



Diese Sub-Stufe ist ziemlich trickreich. Zuerst müßt Ihr die Pterodaktylen vernichten, die sich auf Euch stürzen. Dann laßt Euch überraschen, was aus dem Tor auf Euch zukommt. In dieser Stufe braucht Ihr volle Konzentration, wenn Ihr länger mit dem Ball spielen wollt.



DRAGONS REVENGE

TENGEN ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Paßwort

ACTION 95% | 5% STRATEGIE

GRAFIK 85%

▲ Die Hintergründe in den Sub-Stufen sehen wie Gemälde aus. Ihr findet tolle Farbzusammenstellungen und viele Details.
▲ Der Ball hat besonders in den Substufen einen perpektivischen Effekt, was sehr realistisch wirkt.

MUSIK 81%

▲ Wenn der Spielball über den Tisch fegt, werdet Ihr mit Geräuscheffekten geradezu überschüttet.
▲ In diesem schnellen, rasanten Spiel wirkt die Sprachausgabe sehr gut.

SPIELABLAUF 74%

▲ Der Spielablauf ist so schnell und nimmt Euch so in Anspruch, daß Ihr von Anfang an gefesselt seid.
▼ Schade, daß es nur einen Haupttisch gibt! Als Ausgleich gibt es die Sub-Stufen.

ANFORDERUNG 76%

▲ Ihr müßt schon Geduld mitbringen, wenn Ihr alle acht Sub-Stufen bewältigen wollt.
▼ Wer dieses Modul einmal durchgespielt hat, kann nur noch Jagd auf höhere Punktzahlen machen.

PROSCORE 76%

Ein gut gemachtes Flipperspiel, das durch Originalität und hohe Motivation besticht. Zwar wird nur ein Haupttisch geboten, trotzdem handelt es sich um eines der ansprechendsten Flipperspiele, das für das Mega Drive erhältlich ist.

Deep Duck Trouble

"Sagt mal Jungs, wo ist eigentlich Onkel Dagobert?" fragte Donald. In diesem Moment landete eine große, fette Ente direkt vor ihnen und siehe da, es war Donalds Onkel! Er begann sofort, die Geschichte von seiner letzten Schatzjagd zu erzählen. Alles fing gut an, aber als er endlich den berühmten Schrein erreicht hatte, wurde es problematisch. Nach einigen weiteren Erläuterungen zog er einen Anhänger hervor, den er dort gestohlen hatte.

"Donald, du mußt diesen Anhänger zur Statue der Göttin in den Schrein zurückbringen!" Donald zitterte, doch er wußte, daß für ihn damit ein neues Abenteuer begann.

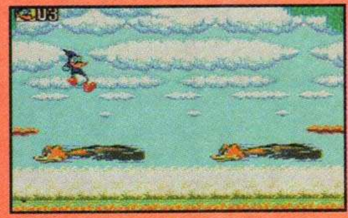
Helft Ihr ihm, den Anhänger in den Schrein zurückzubringen?

PROTIP Wenn Ihr auf den Kisten herumprügelt, rechnet immer damit, daß sie an einer Wand abprallen und Euch dann Energie kosten. Seid immer zu einem guten Sprung bereit – manchmal kommt Ihr nur mit Hilfe der Kisten über einen Abgrund hinweg.

Disneys Klassiker, wie Castle of Illusion und World of Illusion haben sich auf dem Mega Drive gut verkauft. Auf dem Master System hofft Disney mit seinem neuen Titel Deep Duck Trouble seine Reputation für Qualität auszubauen. Ihr übernehmt die Rolle von Donald Duck, der eine ganze Anzahl von Örtlichkeiten auf dem Weg zum Schrein der Göttin bewältigen muß. Dabei könnt Ihr anfangen, wo Ihr wollt: Im Dschungel, im Tal, unter Wasser oder im Vulkan. Die Unterwasserstufe ist dabei eine der interessantesten: Es gibt jede Menge Unterwasser-Action, in der sogar eine Haiattacke enthalten ist, bei der Donald um sein Leben schwimmen muß. Deep Duck Trouble kommt weitgehend ohne Gewalt aus. Donald bekämpft seine Feinde,



Donald muß sich von Liane zu Liane durch den Urwald schwingen, um seine Mission erfüllenzu können.





Wenn sich die Unterwasser-Stufe ihrem Ende nähert, bereitet Euch auf den Haiangriff vor! Jetzt müßt Ihr wie verrückt schwimmen, um die Oberfläche zu erreichen.







ANIMATION



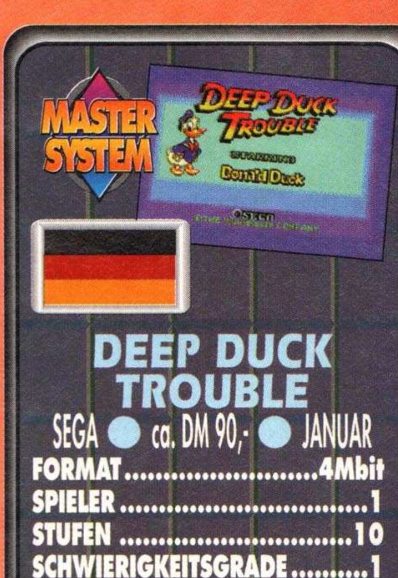










DEEP DUCK TROUBLE

SEGA ● ca. DM 90,- ● JANUAR

FORMAT 4Mbit
SPIELER 1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN .... Continues

ACTION 75% — 25% STRATEGIE

GRAFIK 90%

▲ Die Animationen haben eine Qualität, die viele andere Master System- Produkte in den Schatten stellt.
▲ Verschiedene Hintergründe lassen keine Langeweile aufkommen.

MUSIK 82%

▲ Donald wird bei seinen Abenteuern immer von einer flotten Musik begleitet.
▼ Die Geräuscheffekte sind nicht gerade beeindruckend und wirken stellenweise ziemlich unbeholfen.

SPIELABLAUF 85%

▲ Die Endsequenzen in jeder Stufe werden Euch in Atem halten.
▼ Leider gibt es nicht genügend Power-Ups zum Aufsammeln – das macht das Spiel in manchen Situationen etwas öde.

ANFORDERUNG 75%

▲ Ihr müßt Euch mit vielen verschiedenen Spielsituationen auseinandersetzen und auch der Hintergrund bietet ein reiches Betätigungsfeld.
▼ Zu wenig Stufen! Um es mal vorsichtig auszudrücken: So ist es zu einfach!

PROSCORE 81%

Ein wirklich unterhaltsames Modul, das sehr spielbar ist und Spaß macht. Tolle Animationen und detaillierte Hintergründe machen echt Freude, nur die geringe Geschwindigkeit wirkt frustrierend.



indem er Kisten hoch in die Luft tritt. Außerdem kann er auch gegen die Kisten treten, um versteckte Bonusgegenstände zu finden – üblicherweise findet Ihr Dinge, mit denen Ihr Eure Energie aufstocken könnt, wie z. B. Fleisch oder Eiscreme. Außerdem könnt Ihr einige Kristalle finden und wenn Ihr die ausgetretenen Pfade verlaßt, vielleicht ein Extraleben. Die Spielbarkeit ist natürlich besonders wichtig und in diesem Bereich erweist sich das Modul als ein Standardplattformspiel. Die guten Animationen heben das Modul aber aus der Masse heraus. Die rollenden Felsen, Fallen und beweglichen Plattformen sind zwar



● Einen Kasten zu treten bringt Euch einen Bonus ein, haut einen Feind um oder hilft Euch über einen Abgrund hinweg!



nicht unbedingt neu, aber es gibt eine Menge Spielsituationen zu bewältigen, (besonders wenn der apfelwerfende Gorilla Euch durch den Urwald jagt) und natürlich gibt es jede Menge Feinde, die Ihr mit Kisten bekämpfen müßt. Die Sequenzen am Ende jeder Stufe, bescheren dann noch einmal ein tolles Finish, das jede Menge Spielspaß und Herausforderungen garantiert. Vielleicht ist das Scrolling ein bißchen langsam, aber die zahlreichen Aktionen auf dem Bildschirm gleichen dies gut aus. Aber laßt Euch nicht unter Druck setzen, denn schließlich gibt es kein Zeitlimit. Deep Duck Trouble ist ein niedliches kleines Adventure, das uns ein Wiedersehen mit Donald Duck auf dem Master System beschert. Es ist gut durchdacht und programmiert und setzt den Schwerpunkt auf Spielbarkeit und nicht nur schöne Bildchen.

● Markus Matejka

DER SEGA SPEZIALIST

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Mega Drive

Mega Drive II ohne Spiel 199,-
Mega Drive II inkl. Aladdin Set 289,-
Mega Drive II Magnum Set. 359,-
(inkl. 3 Spiele & Sonic 2 +2 Joyp.)
Mega Drive II Sonic 2 Set 289,-
(mit Sonic 2 und 2 Joyp.)
Tiny Toon Plus Sets: Aufpreis 80,-
(Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)
6 Button Contr. 39,-
6 Button Arcade Power Stick 89,-
6 Button Infrarot (2 Pads) 89,-
4 Spiele Adapter Sega 59,-
Master System Conv. II 69,-
4-Way Play Adapter EA 59,-
Infrarot 6 Button Pads (2 Pads) (Sega) 89,-
Aladdin 119,-
Addams Family 109,-
Asterix 119,-
Blades of Vengeance 109,-
Brett Hull Hockey (Feb.) 89,-
Champ. World Class Soccer (3/94) 109,-
Chuck Rock II 109,-
Cosmic Spacehead 109,-
Daviscup Tennis 109,-
Dizzy 109,-
Dracula 119,-
Dragon's Revenge 119,-
Eternal Champions (Feb.) 139,-
F-1 (Batterie) 109,-
F-15 Strike Eagle II 129,-
F-117A 119,-
FIFA Soccer (Elec. Arts) 109,-
Gauntlet IV (4 Spieler) 109,-
Incredible Crash Dummies 109,-
James Pond III 119,-
John Madden F. 94 119,-
Jungle Strike 109,-
Jurassic Park 109,-
Landstalker dt. Texte 119,-
Lotus II 109,-
MIG-29 109,-
Mortal Kombat 119,-
Mutant League Hockey 109,-
NBA Jam (3. März) 129,-
NBA '94 Showdown (März) 119,-
NFL Quarterback Club 129,-
NHL Hockey 94 109,-
Normy's Beach Babe (März) 119,-
Pele Soccer 89,-
PGA Euro Tour (März) 119,-
Pirates Gold US 119,-
Populous II Two Tribes 109,-
Puggsy 109,-
Ranger X 109,-
Robocop 3 109,-
Rocket Knight Adventures 99,-
Sensible Soccer 119,-
Shining Force 124,-
Shinobi III 104,-
Skichin' (März) 119,-
Sonic Spinball 119,-
Sonic 3 (Ende Februar) 139,-
Sprocket & Plug (März) 119,-
Street Fighter II (24MB) 134,-
The Ottifants 89,-
ToeJam & Earl 2 119,-
Turtles Tournament Fighters 129,-
Winter Olympics Lim. Ed. 119,-



NBA Jam 129,-



Sonic 3 139,-



Landstalker 119,-



ToeJam & Earl 2 119,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar portofrei.

Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,- DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

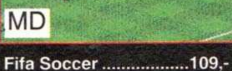
Versand per Nachname. .... DM 8,-
UPS .... DM 10,-
Vorkasse (Nur Euroschecks).... DM 4,-
ab 3 Artikel liefern wir portofrei!
Preisänderungen und Irrtümer sind vorbehalten.

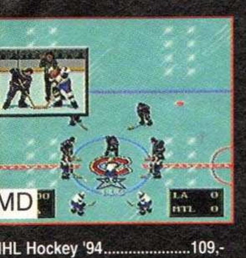



Aladdin 119,-


Thunder Hawk 109,-

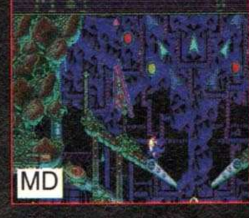

Eternal Champions 139,-



Fifa Soccer 109,-


NHL Hockey '94.................. 109,-


Sensible Soccer 119,-


Shining Force 124,-



Sonic Spinball 139,-



Sonderpreise:

MEGA DRIVE

- Bubsy 69,-
- Hook 79,-
- Tiny Toon's 89,-
- Flintstones 69,-
- Risky Woods 39,-
- Turtles Hyp. Heist 79,-
- Agassi Tennis 79,-
- Super Fantasy Zone 79,-
- B.O.B. 69,-
- Aero Blaster US 59,-
- Ultimate Soccer 69,-
- Thunderforce 2 39,-
- Talespin 39,-
- Wonderboy V 49,-
- Sunset Riders 79,-
- Spiderman vs. X-Man 79,-
- Truxton 39,-

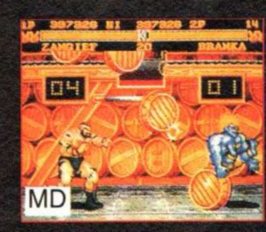
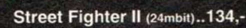
MASTER SYSTEM

- Golden Axe Warrior 49,-

GAME GEAR

- Ax Battler 39,-
- Dragon Crystal 39,-
- Olympic Gold 39,-
- Wimbledon 39,-

nur solange Vorrat reicht.



Street Fighter II (24mbit) .. 134,-

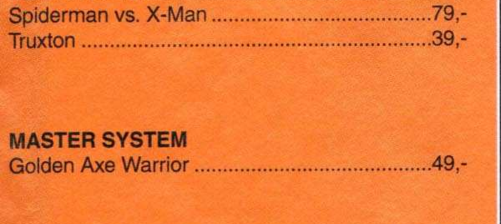

Turtles Tourn. Fighters.... 129,-


Donald Duck 2 89,-

Virtua Racing 259,-


Das Dschungelbuch....... 84,-


Monkey Island 119




Mega CD II ohne Spiel 509,-

- Wiz 'n' Liz 109,-
- WWF Royal Rumble 129,-
- Virtual Pinball 109,-
- Young Indy 119,-
- Zombies 99,-
- Zool 109,-

Master System

- Master System Sonic Set 99,-
- **Aladdin 94,-**
- **Asterix 2 .... 84,-**
- Chuck Rock II 79,-
- Cool Spot 84,-
- **Dizzy 84,-**
- **Donald Duck 2 .... 89,-**
- Ecco the Dolphin 89,-
- F-1 79,-
- James Pond II 84,-
- **Jungle Book Dschungelbuch 89,-**
- Jurassic Park 89,-
- **Mortal Kombat 109,-**
- **Ottifants 74,-**
- **PGA Tour Golf 89,-**
- Robocop 3 89,-
- **Road Runner Speed Trap 89,-**
- Sensible Soccer 79,-
- **Sonic Chaos 89,-**
- **Star Wars 79,-**
- **Winter Olympics 89,-**

Game Gear

- Game Gear TV Set 289,-
- **Aladdin 89,-**
- Asterix 89,-
- **Chuck Rock II 79,-**
- **Cool Spot 84,-**
- Donald Duck 2 89,-
- Dracula 89,-
- **Ecco the Dolphin 84,-**
- **F-1 .... 79,-**
- **Jungle Book Das Dschungelbuch 84,-**
- **Jurassic Park 79,-**
- **NBA Jam 89,-**
- **PGA Tour Golf 84,-**
- **Road Runner Desert Speed Trap 84,-**
- Robocop 3 79,-
- Sensible Soccer 59,-
- **Star Wars Krieg der Sterne 89,-**
- Streets of Rage II 79,-
- **Surf Ninjas 79,-**
- **The Ottifants 74,-**
- T-2 Arcade Game 89,-
- **Winter Olympics 84,-**

Mega-CD II

- Mega-CD II mit Road Avenger 589,-
  (1 Jahr Garantie)
- **Mega-CD II ohne Spiel (Okt.) 509,-**
  (1 Jahr Garantie)
- **Batman Returns (CD) 109,-**
- **Bill Walsh Footb. (März) 109,-**

- **Ecco (CD) 89,-**
- **Indiana Jones Fate of Atlant 119,-**
- Joe Montana Football CD 109,-
- **Monkey Island 119,-**
- Microcosm 119,-
- **NHL 94 CD 119,-**
- Powermonger (CD) 119,-
- Puggsy 89,-
- Robo Aleste 104,-
- Sherlock Holmes 2 109,-
- **Silpheed 89,-**
- **Sonic CD 89,-**
- **Spider-Man vs. Kingspin 89,-**
- **Thunderhawk 109,-**
- **Wonderdog 109,-**
- **WWF (CD) 89,-**

Versand per Nach. .... DM 8,-
UPS .... DM 10,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

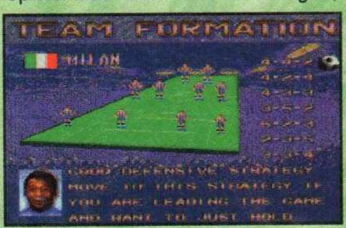
Pelé

Pelé ist eine Legende in der Geschichte des Fußballs. Er war der Superstar der Fußballwelt auf allen fünf Kontinenten und damit der größte Fußballspieler aller Zeiten. Im Jahre 1980 bekam er dann den Titel Fußballer des Jahrhunderts!" Und seine Ergebnisliste beim Toreschießen ist mehr als beeindruckend: In 1365 Spielen erzielte er sage und schreibe 1282 Tore! Aber bietet das Fußballspiel-Modul Pelé die gleiche Perfektion, die der große Meister so oft auf dem Platz gezeigt hat?

Erst kürzlich habt Ihr die Berichte für zwei Top-Fußballspiele gelesen – FIFA International Soccer und Sensible Soccer. Jetzt steht die Veröffentlichung von Pelé ins Haus und das ist auch kein Wunder: Schließlich wird dieses Jahr wieder die Fußballweltmeisterschaft ausgetragen und und das ist eine gute Grundlage für die Flut von Fußballspielen, die momentan auf den Markt kommt.

Rein äußerlich verwendet Pele die gleichen Spieloptionen, wie viele andere Fußballsimulationen auch. Ihr könnt Eure Mannschaft durch vierzig Ligaspiele führen, oder in der internationalen Liga antreten. Jeder der zur Verfügung stehenden 40 Clubs kann dabei in weiten Grenzen manipuliert werden, die Möglichkeiten reichen bis hin zur Veränderung des Schwierigkeitsgrades, da Ihr die Eigenschaften der einzelnen Spieler beeinflussen könnt. Das ist zwar nichts Neues, aber Ihr könnt so vorab schon mal einige Entscheidungen treffen, bevor es hinaus aufs Spielfeld geht. Die Entscheidungsmöglichkeiten umfassen unter anderem die Spielergeschwindigkeit, Schußgenauigkeit, Ballkontrolle, Ausdauer und Aggressivität. Der 30 Grad Ausblick auf das Spielfeld erinnert stark an FIFA International Soccer. Dieser Betrachtungswinkel ähnelt der Perspektive, die man im Fersehen geboten bekommt.

Die Spielerfiguren wurden digitalisiert – mit dem Ergebnis, daß die Aktionen alle sehr realistisch wirken. Wenn Ihr damit anfangt, Eure Spieler über den Platz zu bewegen,



Hier könnt Ihr Euch die Aufstellung aussuchen, mit der Euer Team auf den Platz geht. Damit ist eine Vorentscheidung über Angriffs- und Verteidigungsstrategien gefallen.

dann bereitet die greuliche Steuerung einige Probleme. Selbst nach einer Stunde Spielzeit hat man noch Schwierigkeiten, mit der frustrierenden Steuerung zurechtzukommen. Irgendwie entsteht der Eindruck, daß die Spielerfiguren ihren eigenen Willen haben! Das Geschehen erinnert dann mehr an Schlammringen, als an eine Fußballsimulation... Die Animationen sind dagegen beeindruckend. Besonders, wenn der Tormann



Hier hat der Torwart super gehalten. Eine Wiederholung wäre sicher angebracht, denn der Rest des Spieles war doch eher flach...

einen Ball fängt oder einer der Spieler zum gefürchteten Bicycle-Kick von Pelé ansetzt. Es ist die langsame Umsetzung der Steuerung, die dieses Spiel so enttäuschend macht. Da ist natürlich klar, daß diejenigen, die auf ein gutes Passpiel stehen, von diesem Modul nicht allzuviel erwarten sollten. Denn wenn man keine vernünftigen Pässe spielen kann und auch sonst wenig kreative Möglichkeiten hat, um die gegnerische Abwehr aufzubrechen, was kann man dann noch großartig von dieser Simulation erwarten? Zusätzlicher Frust wird immer dann beschert, wenn der Schiedsrichter einen Freistoß oder Abseits pfeift. Dann wird eine videoähnliche Sequenz eingespielt, was natürlich eine unangenehme Unterbrechung des Spieles bedeutet. Immerhin, die Gesamtatmosphäre wird durch das Johlen der Massen bei einem Tor belebt. Der Rest der Geräuscheffekte ist nicht erwähnenswert und ist nur als verbesserungswürdig zu bezeichnen. Pelé hätte das Zeug zu einem guten Spiel – wenn die Bewegungen der Spieler flüssiger und der Spielablauf realistischer wären.

● **Markus Matejka**



Inter Milano liegt hier in Führung, Sao Paolo muß sich mit deren erstem Eckstoß auseinandersetzen.

PROTIP Ihr könnt den Torwart verwirren und so eine bessere Chance auf einen Treffer herausholen. Spielt über die Flügel und flankt dann den Ball in die Mitte – und Ihr habt fast freies Schußfeld!



PELÉ

ACCOLADE ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	

Batteriegestützter Speicher

ACTION 90% | 10% STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Die Eröffnungsbildschirme sind sehr eindrucksvoll präsentiert.
▼ Die Figuren produzieren komische Bewegungen, wenn sie sich über das Feld bewegen.

MUSIK 63%
▲ Wenn Ihr ein Tor schießt, dann johlt und tobt die Menge sehr realistisch.
▼ Andere Geräuscheffekte sind eher sparsam und unbeholfen ausgefallen - zum Beispiel, wenn der Tormann einen Ball hält.

SPIELABLAUF 58%
▲ Das große Tor bietet reichlich Möglickeiten, um den Ball hereintrudeln zu lassen.
▼ Das Paßpiel ist bei weitem nicht so gut gelöst wie bei anderen Fußballsimulationen auf dem Spielemarkt.

ANFORDERUNG 60%
▲ Toreschießen ist nicht einfach – und mit großem Vorsprung gewinnen noch schwieriger!
▼ Die Motivaton zum gewinnen hält sich in Grenzen, da es mit der Spielbarkeit nicht weit her ist.

PROSCORE 61%

Eine ziemlich durchschnittliche Fußballsimulation – wegen des mangelhaften Paßspiels und der geringen Geschwindigkeit. Der echte Fußballfan erwartet heutzutage mehr von einer Fußballsimulation.

MEGA DRIVE

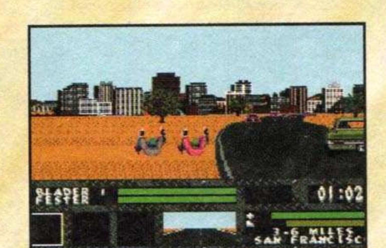
SKITCHIN

Alles startklar? Habt Ihr das Joypad geölt und die Räder geschmiert? Dann könnt Ihr jetzt wie die Profis mit dem Skateboard losdüsen. Seid Ihr echte Raser oder mehr Sonntagsfahrer? Und zeigt erst mal Euer Skateboard her. Eine einfache Billigvariante von der Stange oder habt Ihr ein echtes maßangefertigtes Board? Genau wie beim BMX-Fahren geht es jetzt darum, aus einem Bürgersteig oder einer Straße eine Stunt-Veranstaltung zu machen. Aber worüber reden wir hier eigentlich? Skateboard fahren extrem heißt die Devise, und Ihr solltet schon wissen, wie man sich an ein Auto dran hängt, ohne gleich einen deftigen Sturz zu produzieren. Es gibt nur eine Regel – keine Regeln! Jetzt aber auf die Piste...



Na also! Drei Waffen stehen zur Wahl. Paßt nur auf, daß kein anderer Fahrer sie Euch wegnimmt. Sonst setzt Ihr Euren Ruf aufs Spiel!

Kein Thema, die Jungs von Electronic Arts sind wieder am Werk, das erkennt man nach dem ersten Blick. Wer den Beginn von Back to the Future noch im Gedächtnis hat, der erinnert sich, wie Michael J. Fox über



Ein echter Knaller! Ihr und die anderen Skater wißt nicht, ob Ihr Himmel oder Erde vor Euch habt...

die Dächer von Autos gedüst ist. Sehr gut, jetzt habt Ihr schon mal eine ungefähre Vorstellung, was auf Euch zukommt! In diesem Rennspiel geht es natürlich um den Sieg – nur der Schnellste und Gemeinste hat eine Chance und Ihr müßt Euch gegen professionelle Straßenrowdies wie Viper und Rabid durchsetzen. Die Geschwindigkeit ist dabei mit dem echten Skateboardfahren vergleichbar. Ihr müßt versuchen, Euch jeweils in der Mitte der Straße zu bewegen. Wer das beherrscht, kann versuchen, sich an eines der vorbeifahrenden Autos dranzuhängen. Natürlich bestreitet Ihr das Rennen nicht alleine! Einige andere Skateboardfahrer mischen ebenfalls mit und damit kann der Kampf beginnen! Genau wie bei Road Rash hat jeder Fahrer einen Energiebalken. Es liegt an Euch, ob Ihr die Jungs in den Straßenstaub prügelt, bevor sie Eure Energie vermindern. Die Kämpfe machen echt Spaß – ganz besonders, wenn Ihr an der Stoßstange eines Autos hängt. Wenn Ihr einen Kampf gewonnen habt, dann könnt Ihr Euch von dem Fahrzeug abstoßen. Auf diese Weise bekommt Ihr genug Geschwindigkeit für die Rampen, wo Ihr mit Tricksprüngen so richtig Geld machen könnt. Während des Rennens könnt Ihr Waffen von der Straße aufheben oder sie auch anderen Fahrern einfach wegnehmen. Die Palette reicht vom Standard-Baseballschläger bis hin zu Peitschen und Ketten. Im Vergleich zu Road Rash kann das Scrolling auf den Straßen nicht so ganz mithalten – dafür wird intensivere Prügel-Action geboten. Besonders wichtig sind die Tricksprünge auf den Rampen, da Ihr hier das Geld für wichtige Extras verdienen könnt. Eine andere Methode zum Geld verdienen ist das "Reiten" auf Polizeiautos. Allerdings solltet Ihr schon ein wenig Sicherheit im Fahren mitbringen, wenn Ihr Euch da heranwagt. Wenn Ihr weiter im Spiel vordringt, bekommt Ihr mehr der gut gezeichneten Hintergründe zu Gesicht. Passend zum Fortschritt werden natürlich auch die Strecken immer gefährlicher – aber wer den Bogen einmal heraus hat, der wird eher einen Mangel an Abwechslung bemerken. Trotzdem ist die Kombination aus Prügel- und Rennspiel recht spaßig. Die Animationen der Figuren haben allesamt einen hohen Standard und

PROTIP Am besten haltet Ihr Euch möglichst auf dem Mittelstreifen. Dann fahren die Autos an Euch vorbei und schicken Euch nicht in den Straßengraben. Ihr könnt Eure Augen wirklich keinen Augenblick von der Straße wenden – sonst fallt Ihr einem Auto zum Opfer!

die einzelnen Bewegungen sind nicht sehr schwierig, wenn man von einigen Tricksprüngen mal absieht. Zusammen mit dem Geld und den netten Sachen, die man dafür kaufen kann, ist dieses Spiel sehr gut für all diejenigen geeignet, denen beim Lesen dieses Berichtes bereits die Hand gezuckt hat.

● **Markus Matejka**







SKITCHIN

E.A. ● ca. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT	8Mbit
SPIELER	8
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Paßwort

ACTION 80% — 20% STRATEGIE

GRAFIK 74%
▲ Die Skater bewegen sich sehr flüssig und sind reich mit Animationen und vielen Details gesegnet.
▼ Der Anblick des scrollenden Highways ist ein bißchen zittrig – leider nicht so flüssig wie zum Beispiel Road Rash.

MUSIK 78%
▲ Die fetzige Rockmusik ist einfach gut passend und bringt Atmosphäre beim Skaten.
▼ Ein paar mehr Geräuscheffekte wären sicher nicht verkehrt gewesen und hätten für mehr Abwechslung gesorgt.

SPIELABLAUF 74%
▲ Die Kombination aus Prügelspiel und Rennen bietet einen sehr intensiven Spielablauf.
▼ In späteren Stufen spielen sich die Strecken ziemlich gleichförmig – trotz einer steigenden Anzahl von Hindernissen.

ANFORDERUNG 80%
▲ Im Zwei-Spieler-Modus erlebt Ihr Wettbewerb hautnah.
▼ Es gibt jede Menge Kunststücke, die Ihr vorführen könnt, Polizeiautos, auf denen Ihr langraspelt und natürlich die Waffen.

PROSCORE 75%

Ein echtes Actionpaket für die knallharten Raser, die hier Ihr Spiel finden. Zuerst macht das Skaten Spaß, aber in späteren Stufen gibts nur wenig Abwechslung.

MASTER SYSTEM



Sensible SOCCER

Erinnert Ihr Euch? San Marino schockte den Rest der Welt, als es bereits nach zehn Sekunden mit einem Tor vor den Briten in Führung ging... Zwar hat England noch sieben Treffer nachgeschoben, aber es hat trotzdem nicht gereicht, obwohl die Holländer sich nicht gegen Polen durchsetzen konnten. Englands Traum vom Weltmeistertitel war vorbei, doch die Dramen, die sich bei den Qualifizierungsrunden abgespielt haben, waren schon unglaublich spannend. Nachdem die Mega Drive-Version von Sensible Soccer bereits erschienen ist, sehen viele in diesem Spiel einen würdigen Gegner für die Veröffentlichung von Electronic Arts. Aber wie sieht es mit der Master System-Umsetzung aus?

In den Optionsbildschirmen zu Beginn des Spieles findet Ihr ein reiches Feld an Wettbewerben, aus denen Ihr Euch etwas heraussuchen könnt. Das beginnt mit Amateur- und Profistufen. Die Wettbewerbe sind allesamt europäisch angehaucht: Der UEFA-Cup ist genauso vertreten wie der Pokal der Pokalsieger. Ihr könnt wahlweise zwei Halbzeiten spielen oder aber auf Verlängerung und Wiederholungen zurückgreifen. Wer sich im Bereich der Strafzeiten- und stöße auskennt, der kann auch das klassische Shoot-Out spielen.

Nachdem sich die Spieler in einer Linie für die Hymne aufgestellt haben (die wir leider nie hören...) erfolgt der Anpfiff des Spieles. Das ist auch der Moment, wo man sofort viele Elemente aus der Mega Drive-Version wiedererkennt. Die Größe und die Bewegungen der Figuren könnten direkt vom Mega Drive stammen. Die Bewegungen der Spielfiguren sind sehr weich und flüssig und bieten somit optimale Voraussetzungen, um ein vernünftiges Spiel aufzubauen. Und genau das ist einer der großen Pluspunkte von Sensible Soccer. Die Spielerfiguren an sich sind auch bis zu einem gewissen Punkt animiert.

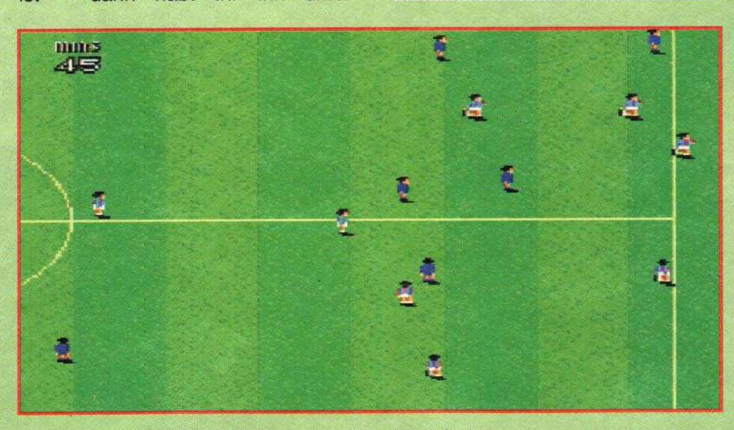
Vor jedem Spiel könnt Ihr entscheiden, wieviele Halbzeiten Ihr spielen wollt. Hier könnt Ihr auch Parameter wie Verlängerung und Elfmeterschießen anwählen.

Sehenswert ist zum Beispiel der Tormann, wenn er auf seiner Torlinie nach einem Ball hechtet, der gerade auf eine Ecke des Kastens zugetrudelt kommt. Auch sehenswert: Wenn es zu einem Foul kommt, dann gehen die Spieler deftig zur Sache – mit den Füßen zuerst! Das führt dann in der Regel zu einem Freistoß oder einer gelben Karte. Sound und Geräuscheffekte sind leider nur minimal vertreten, aber immerhin tobt die Menge bei einem Tor oder wenn einer der Spieler eine Karte sieht.

Das einzige wirkliche Problem bei Sensible Soccer ist die Spielerauswahl und die begrenzten Kickstärken während des Spieles. Wer gerade dem Ball hinterherjagt, dem ist ein schweres Leben sicher! Zunächst muß der Spieler den Ball nehmen, der am dichtesten daran ist – dann habt Ihr ihn unter Kontrolle und könnt einen schönen langen Paß spielen. Leider ist die Stärke des Abspiels festgelegt. Egal, ob Ihr den Ball aus der Luft nehmt oder einen normalen Paß spielt: Der Stoß hat immer die gleiche Stärke und erreicht die gleiche Distanz. Trotzdem: Wenn man dieses Spiel mit Kick Off oder Ultimate Soccer vergleicht, ist es sicher die spielbarste Fußballumsetzung von allen. Die Figuren sind sehr proportional zum Spielfeld, was Euch natürlich die Chance gibt, ein gutes Zusammenspiel aufzubauen und letztendlich auch Tore zu schießen. Das Modul hat zwar nur 2Mbit, aber der einfache Aufbau garantiert ein Maximum an Effektivität!

● STEFAN SCHACHLER

PROTIP Nehmt das Toreschießen mit Druck in Angriff: Zuerst über die Flügel herunterspielen und dann den Ball in den Strafraum schießen. Damit könnt Ihr die gegnerische Verteidigung gut verwirren und Ihr habt genügend Raum, um den Ball genau ins Netz zu zirkeln.



Zur Halbzeit holen sich die Spieler eine wohlverdiente Erfrischung und kriegen neue Anweisungen von ihrem Manager. Die Sprites sind eine Augenweide!



SENSIBLE SOCCER

SONY ● ca. DM 90,- ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 2
STUFEN .... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN .... keine

ACTION 70% | 30% STRATEGIE

GRAFIK 81%
▲ Die Spielerfiguren haben eine ideale Proportion zum Spielfeld.
▼ Gerade für die Wettbewerbe hätten ein paar mehr Bildschirme mit Statistiken nicht geschadet.

MUSIK 78%
▲ Bei jedem Tor tobt und schreit die Menge sehr realistisch mit.
▼ Leider ist die Platzatmosphäre durch eine begrenzte Anzahl von Geräuscheffekten gering.

SPIELABLAUF 83%
▲ Ihr könnt mit dem Ball gute Pässe spielen und Euer eigenes Spiel gut aufbauen.
▲ Die solide Umsetzung bietet Freistöße, rote und gelbe Karten und natürlich Platzverweise. Sehr gut!

ANFORDERUNG 78%
▲ Im Zwei-Spieler-Modus werden die Spiele zum richtigen Kampf.
▼ Leider können einzelne Spiele nur drei, fünf oder sieben Minuten dauern.

PROSCORE 82%

Eine sehr spielbare Umsetzung, die einfach, aber sehr effektiv ist. Die Spielzüge ändern sich abhängig von Euren Fähigkeiten - echt super!







MEGA DRIVE

Ein actionbetontes Fantasyspiel? 16 MBit in einem Modul? 1993 machte das isometrische Abenteuer des Elfen Nigel allerorten Schlagzeilen. Nur auf die deutsche Version mußten die Fans lange warten. Ein Jahr, nachdem der Landstalker in den USA Furore machte, liegt er nun endlich in Landessprache vor. Hat sich das Warten gelohnt?



PROTIP Sprecht mit allen Landesbewohnern. Sie geben Euch nicht nur wichtige Hinweise und Rat – den Ihr notieren solltet -, sondern auch einmalige Gegenstände.

Aufmerksame Leser erinnern sich an unseren Test der japanischen Fassung in Heft 6. Schön, aber unverständlich kamen Nigel und seine Freunde im vorigen Frühjahr daher. Was hatte es nur mit den vielen Rätseln auf sich? Wie zum Trost hat Sega sich viel Mühe mit der übersetzung gegeben. Rollenspiele und Adventures machen sich in letzter Zeit rar auf dem Mega Drive - um so dankbarer können die Fans sich auf Landstalker stürzen.



Bärbeißige Wachen durchstreifen das Dorf. Doch Nigel ist ohnehin wachsam.



Wohin bin ich geraten? Zum Glück wirken die Ewoks recht freundlich.

Erzählt wird die Geschichte des Elfen Nigel, der mit einer hilfreichen, kleinen Fee im Gepäck nach Mercator reist und dort gründlich aufräumt. Das ist auch dringend nötig: Nolo, der Kriegerkönig, hat die Insel schlichtweg ausgeblutet und sämtiche Schätze verscharrt. Ohne Geld und Schmuck erlahmt aber der Handel auf Mercator. Mehr oder weniger apathisch sehen die Bewohner ihrem Niedergang zu. Warum soll man sich auch mit der lokalen Trollmafia anlegen?

Nigel hat einen weiten, dornenreichen Weg vor sich, bevor er den Insulanern wieder einen Lebenssinn geben kann. Zahlreiche Reisen und Aufgaben muß er überstehen, einer Vielzahl freundlicher Inselbewohner gut zuhören und deftige Echtzeitkämpfe überleben. Wo ein Schatzsucher ist, sind andere nicht weit, und so muß er immer wieder auf mehr oder weniger freundliche öbergriffe der Konkurrenz gefaßt sein.



Flora lebt gefährlich. Gut, daß ein Held zur Hand ist.

Wie es sich in einem Action-Adventure gehört, muß Nigel zu schöner, leider recht dünn gesäter Musik fleißig Gold, Energie und (magische) Gegenstände sammeln. Ringe, Rüstung und feine Statuen helfen unserem Helden, gegen eine Fülle listiger Monsterarten zu bestehen. Die Riesenmumien, Geister und Schläger-Orks sind zwar nicht besonders originell, doch ziemlich kräftig.

Hier hängt das Adventure etwas durch: Die Echtzeitkämpfe, aber auch knifflige Landschaftsstellen, sind in der isometrischen Perspektive schwierig zu bewältigen, frühzeitiges Ableben wird zum entnervenden Dauerproblem. Das wird zwar durch vier speicherbare Spielstände gemildert, doch wer die reine Rätselei liebt, wird sich an der tückischen Handhabung stören.

Sonst bietet das Modul Grund zur Freude. Die Spielwelt ist ausgedehnt, die Handlung kurvenreich und die Präsentation sehr schön. Wer seinen Frieden mit der Steuerung geschlossen hat, wird nächtelang nicht vom Mega Drive wegkommen. Fantasyfreunde sollten angesichts der Titeldürre ohnehin zugreifen!

● Eva Hoogh





LANDSTALKER

SEGA ● c.a. DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT 16Mbit
SPIELER 1
STUFEN ....n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN....Spielstände speicherbar

ACTION 40% — 60% **STRATEGIE**

GRAFIK 83%
▲ Schön animierte Sprites, praktische Menüs.
▲ Abwechlungsreiche, sauber scrollende Landschaften.

MUSIK 70%
▲ Stimmungsvolle Musik, vielfältige Soundeffekte.
▼ Viel zu wenige Musikstücke.

SPIELABLAUF 76%
▲ Spannende Geschichte mit tollen Typen.
▼ Steuerung und Geschicklichkeitsübungen sehr gewöhnungsbedürftig.

ANFORDERUNG 82%
▲ Zahllose Rätsel und Aufgaben warten in der riesigen Fantasywelt.
▲ Speicheroption bei actionreichen Spielen nicht selbstverständlich.

PROSCORE 77%

Ein riesiges, gut übersetztes Abenteuer, dessen Spaß nur durch die schwierige Steuerung leicht getrübt wird.


SEGA
PRO









MEGA DRIVE

Als Diener eines Gottes hat man kaum eine Wahl, wenn es darum geht, einen Auftrag anzunehmen. Ausgehend von einer gefährlichen Szenerie in den Feuerbergen müßt Ihr eine alte Legende suchen, finden und besiegen. Denn diese Legende ist bei weitem nicht so tot, wie alle immer geglaubt haben. Das große Feuerwesen hat bis jetzt aber dafür gesorgt, daß niemand aus dem großen Verlies entkommen konnte.

Naja, falls es Euch gelingen sollte, lebend aus den Feuerbergen davonzukommen, finden sich sicherlich neue Aufgaben für Euch. Insgesamt gibt es acht Welten, die Ihr erobern müßt.

Am Ende jeder Welt wartet dann ein deftiger Endgegner, der fast so beinhart wie das Feuerwesen ist. Also: Die Schwerter gewetzt und ran an den Feind!



Im Zwei-Spieler-Modus kann das Leben leicht zur Frustration ausarten. Wenn Ihr zusammen durch eine Stufe fegt, muß immer der eine auf den anderen warten. Ihr könnt Euch natürlich trennen: Dann erstarrt der eine zur Salzstange - äh, Salzsäule - und der andere kann solange kämpfen, bis Ihr wieder wechselt. Mit einem geteilten Bildschirm wäre das nicht passiert...

blades of Vengeance

Blades of Vengeance ist eine absolute Standardversion des altbekannten Prügel- und Schlachtgenres. Schon der Eröffnungsbildschirm hat in Bezug auf Optionen wenig zu bieten. Immerhin gibt es aber einen Zwei-Spieler-Modus, in dem zwei Krieger gleichzeitig teilnehmen können. Bevor das dumpfe Gemetzel seinen Anfang nimmt, könnt Ihr Euch für eine von drei Figuren entscheiden. Zur Wahl stehen eine Jägerin, ein Barbar und ein Magier, die sich insgesamt im Spielverhalten aber kaum unterscheiden. Alle kämpfen in gewohnter Manier mit Standard- oder Spezialattacken. Mit einer Ausnahme: Der Zauberer kann zwar nicht den gnadenlosen Überkopfschlag anwenden, dafür kann er aber nette Energiebolzen über den Bildschirm schicken. Der Inhalt des Spieles ist identisch mit vielen anderen Veröffentlichungen gleichen Kalibers: Neben den üblichen Attacken in geduckter und stehender Haltung könnt Ihr eine Vielzahl von Power-Ups sammeln, die Euch bei Eurer schweren Aufgabe helfen sollen. Die Tränke beispielsweise reichen von Unbesiegbarkeit bis zur Heilung von Wunden, andere verleihen magische Kraftfelder. Außerdem gibt es noch Schriftrollen, die den Schaden erhöhen, den Ihr den Finsterlingen zufügt. Eine andere Schriftrolle verwandelt alle Fieslinge auf dem Bildschirm in Zombies – nicht übel! In vielen Aspekten ist dieses Modul ein Mix aus Gods und Dracula. In Gods konntet Ihr zum Beispiel Schlüssel und Tränke gegen sauer verdiente Credits tauschen – die gleiche Idee findet Ihr auch in Blades, nur daß Ihr hier Silber und Goldmünzen unterwegs einsammelt. Eine uralte Idee, die bestimmt jeder von Euch schon mal gesehen hat.

Die Plattformstruktur bietet den Vergleich mit Dracula an: Auch hier folgen die Finsterlinge einfach den Ausrichtungen der Plattformen nach dem Motto: Immer stur geradeaus.



Gerade hier macht sich der Mangel an Originalität schmerzlich bemerkbar. Mal ganz ehrlich: Diese Art von Spiel konnte man vor kurzer Zeit als Budgettitel für die 8-Bit-Systeme für ca. 10,- DM kaufen... Ich fand Blades of Vengeance ziemlich monoton und irgendwie ermüdend – es gibt einfach zu viele Spiele nach genau dem gleichen Strickmuster.

Irgendwie auch ein bißchen überraschend, denn gerade von Electronic Arts ist man mehr Originalität und gute Ideen gewöhnt.

● **Markus Matejka**



PROTIP Nicht vergessen: Im Zwei-Spieler-Modus kann der Spieler mit den meisten Leben dem anderen eines seiner Leben vermachen: Einfach nur A, B und C gleichzeitig auf dem Joypad drücken!

MEGA DRIVE



BLADES OF VENGEANCE

E.A. ● DM 130,- ● FEBRUAR

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Continue

ACTION 80% – 20% STRATEGIE

GRAFIK 80%
▲ Die steinernen Burgen und mystischen Skylines sind nur einige der ausgezeichneten Hintergründe.
▲ In der grafischen Ausgestaltung glänzen die Figuren durch professionellen Einsatz von Licht und Schatten.

MUSIK 68%
▲ Die Hintergrundmusiken passen gut zum Charakter des Spieles.
▼ Leider ist den Programmierern bei den Geräuscheffekten nicht viel Neues eingefallen.

SPIELABLAUF 62%
▲ Im Zwei-Spieler-Modus kann sich ein Spieler ausruhen, während der andere auf Erkundungstour geht.
▼ Die Plattformideen in diesem Spiel kann man in den Archiven der letzten Jahre zur Genüge wiederfinden...

ANFORDERUNG 68%
▲ Alle acht Stufen sind kernig – besonders die Endwächter können Euch das Leben schwer machen.
▼ Selbst gute Fortschritte offenbaren nichts Neues – die einzelnen Stufen wirken angestaubt...

PROSCORE 60 %

Das Modul ist brauchbare Durchschnittskost, aber die Ideen in diesem Plattformspiel kennt wirklich bereits jeder. Wer schon viele Spiele dieser Art hat, findet nicht gerade viel Neues. Die Grafik ist sehr gut gelungen, spielerisch ist aber nichts Neues angesagt.

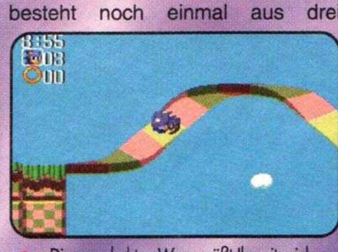
SONIC CHAOS

Als Sonics Planet sich plötzlich in eine andere Welt verwandelt, beginnt der knuffige blaue Igel sofort, einen Rettungsplan zu schmieden. Natürlich war es wieder Robotnik, der die Chaos-Emeralds an sich gebracht hat. Insgesamt 6 von ihnen sind auf Möbius verteilt und sie stellen die einzige Chance dar, dem Planeten sein altes Gesicht wiederzugeben. Wenn Sonic alle Edelsteine findet, wird Dr. Robotnik besiegt sein. (Kennen wir doch schon, oder....?) Da dieses Abenteuer das gefährlichste von allen sein wird, hat Sonic seinen besten Freund Tails mitgebracht. Immerhin kann Tails fliegen und das ist sicherlich eine große Hilfe in diesem Abenteuer. Wenn die zwei es mit Eurer Hilfe nicht schaffen, Robotnik zu besiegen, dann ist es aus mit dem Königreich der Tiere!

Dieses Icon versorgt Sonic mit seinen berühmten Raketenschuhen.

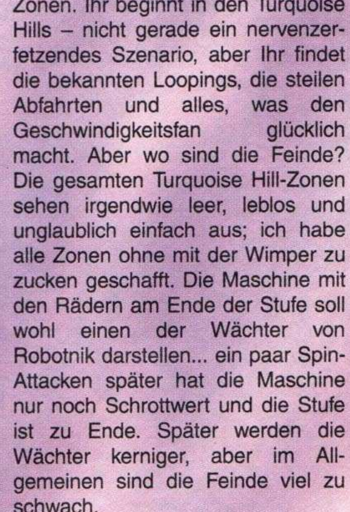
In Gigalopolis findet Ihr diese Transportröhren. Oben drüber wartet bereits eine mechanische Wespe auf ihren Einsatz.

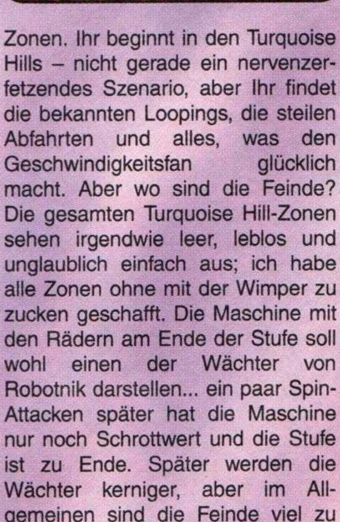
Der fiese Dr. Robotnik hat also immer noch Macht über Möbius und trotz aller Anstrengungen von Sonic und Tails fallen die Edelsteine immer wieder in die falschen Hände. Von Anfang an sieht es so aus, als gäbe es wenig Neues in Sonic Chaos: Die gleichen Charakter, die gleichen Plattformen, und die Story kommt einem auch bekannt vor. Sonic hat wie üblich seinen Super Spin, während Tails jetzt fliegen kann. Wer aber denkt, daß Tails die beste Wahl ist, sollte noch einmal überlegen: Er fliegt wirklich sehr, sehr langsam, und da jede Stufe eine ziemlich enges Zeitlimit hat, wollt Ihr doch bestimmt keine Zeit mit Herumfliegen verschwenden! Sonic ist in sechs Stufen aufgeteilt und jede Stufe besteht noch einmal aus drei



Diese gedrehten Wege müßt Ihr mit reichlich Geschwindigkeit in Angriff nehmen, ansonsten könntet Ihr direkt in einen Haufen Ärger fallen.







Zonen. Ihr beginnt in den Turquoise Hills – nicht gerade ein nervenzerfetzendes Szenario, aber Ihr findet die bekannten Loopings, die steilen Abfahrten und alles, was den Geschwindigkeitsfan glücklich macht. Aber wo sind die Feinde? Die gesamten Turquoise Hill-Zonen sehen irgendwie leer, leblos und unglaublich einfach aus; ich habe alle Zonen ohne mit der Wimper zu zucken geschafft. Die Maschine mit den Rädern am Ende der Stufe soll wohl einen der Wächter von Robotnik darstellen... ein paar Spin-Attacken später hat die Maschine nur noch Schrottwert und die Stufe ist zu Ende. Später werden die Wächter kerniger, aber im Allgemeinen sind die Feinde viel zu schwach.

Grafisch sind die Stufen schön gezeichnet, detailliert und zeigen, was im Master System steckt. Sonic ist perfekt gezeichnet, hat seine beeindruckende Spin-Attacke und ist insgesamt gut animiert. (Wenn Ihr ihn eine Weile alleine laßt, legt er sich hin und trippelt mit seinen Fingern.) Natürlich sind die normalen Bonus-Icons alle im Spiel enthalten: Mit dabei ist auch eine Rakete mit der Ihr für kurze Zeit fliegen könnt, und mit der sich ganze Berge von Ringen am Himmel einsammeln lassen. Unglücklicherweise sind Extraleben wie Konfetti verteilt, die Feinde sind grundsätzlich viel zu leicht zu besiegen und die Stufen sind ebenfalls zu kurz und zu einfach. Ich habe das Spiel im ersten Versuch durchgespielt – ohne ein Continue zu benutzen!

● **Markus Matejka**

PROTIP Wenn Ihr Euch mit Robotnik oder seinen fiesen Maschinen auseinandersetzt, dann richtet es so ein, daß Ihr jeweils ganz oben auf dem Gegner landet. Diese Vorgehensweise ist sehr effektiv und garantiert einen schnellen Sieg.



SONIC CHAOS

SEGA ● c.a. DM 90,- ● JANUAR

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	18
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Continue

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 90%
▲ Das Multi-Level Parallax-Scrolling ist in späteren Stufen wirklich beeindruckend.
▲ Sonic und Tails sind super gezeichnet und verfügen über viele Details und sehenswerte Animationen.

MUSIK 86%
▲ Zu jeder der sechs Stufen gibt es eine passende Musik.
▲ Dank der verbesserten Soundeffekte auf dem Master System kommt so richtig Atmosphäre auf.

SPIELABLAUF 69%
▲ Viele Stufen enthalten reichlich Verbindungsröhren, Passagen und dergleichen.
▼ Die einzelnen Stufen sind zu schnell beendet - wer sollte Euch auch aufhalten - die paar schwachen Feinde??

ANFORDERUNG 50%
▲ Ihr müßt alle sechs Chaos-Emeralds finden, um das Spiel zu beenden.
▼ Das ganze Spiel ist so einfach, daß man sich unwillkürlich fragt, ob es eigentlich ganz fertiggestellt ist.

PROSCORE 66%

Die Grafiken sind wirklich super und stellen mit das Beste dar, was das Master System zu bieten hat. Leider fehlt dem Spielablauf jegliche neue Idee und darüber hinaus ist es schlicht zu einfach.



Seit dem Jahr 50 vor Christus sind die Gallier unermüdlich dabei, die Römer deftig zu verdreschen und von ihren Eroberungsgelüsten abzuhalten. Dank des Zaubertrankes, den der Druide Miraculix anrührt, stehen ihnen übermenschliche Kräfte zur Verfügung. Hat dieser Powertrank vielleicht sogar etwas mit dem Untergang des Römischen Reiches zu tun?
Das ist natürlich historische Spekulation. Blenden wir um in das besagte Jahr 50 vor Christus: Eine Grippe-Epidemie macht sich im gallischen Dorf breit, und zu allem Überfluß ist der Vorrat an Kräutern aufgebraucht, aus denen Miraculix seinen magischen Trank braut. Wenn diese Information den Römern in die Hände fällt, sieht es schlecht aus, denn Julius Cäsar wartet ja nur auf eine solche Gelegenheit. Die gesuchten Kräuter sind natürlich nicht vor der Haustür zu finden. Im Gegenteil, sie wachsen nur in den entlegensten Gebieten Galliens.

ASTERIX
AND THE SECRET MISSION

Das ist natürlich eine Aufgabe für Asterix und Obelix, die die Gelegenheit gerne nutzen, um ihrem Freund Miraculix zu helfen und die Römer mal wieder richtig aufzumischen. Eure Aufgabe ist es, die beiden tapferen Gallier zu unterstützen. Ihr müßt sie durch Sand- und Eiswüsten führen, durch Höhlen und auf Galeeren, in Tempel und verlassene Ruinen. In jedem Szenario ist eines der Kräuter verborgen, die die beiden einsammeln müssen. Und natürlich sind die Römer überall – es liegt an Euch, ob die beiden Helden alle benötigten Zutaten finden. Asterix präsentiert sich in der klassischen Seitenansicht. Die Hintergründe sind nett gezeichnet, lassen aber stellenweise ein wenig Detail vermissen. Dafür sind die Figuren der gallischen Krieger sehr liebevoll und mit reichlich Bewegung animiert. Die beiden Helden sind in Ihren Fähigkeiten unterschiedlich. Es ist daher sehr wichtig, für jede Stufe den Geeigneteren der beiden zu wählen. Asterix ist klein und flink, während Obelix – nun ja, Ihr kennt sicher alle Obelix und wißt, was es mit dem lustigen Raufbold auf sich hat. In jeder Stufe müßt Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen: Das Heilkraut ausfindig zu machen ist eine davon, Ihr könnt aber auch noch eine Landkarte, einen Stein oder Zaubertrank finden. Immer wieder sind auch graue Blöcke verstreut, die Ihr zerschlagen könnt. Darunter schlummert entweder ein Bonus oder ein Zugang zu weiteren Teilen des Spielfeldes. Insgesamt gibt es sechs Runden zu bewältigen, die in bis zu drei Teilbereiche aufgegliedert sind. Wenn Ihr eine Runde geschafft habt, könnt Ihr Euch jedesmal neu entscheiden, ob Ihr mit Asterix oder seinem Freund in die nächste Stufe gehen wollt. Wer Glück hat, der gelangt auch mal in eine der Bonusrunden, wo dann mit dem knuffigen Idefix weitergespielt wird. Innerhalb einer begrenzten Zeit kann der Vierbeiner jede Menge Bonusse bis hin zum Extraleben abräumen. Um die Mission ein bißchen leichter zu machen, könnt Ihr nach verschiedenen Gegenständen Ausschau halten. Ein Zaubertrank zum Beispiel versetzt Asterix in die Lage, Felsen zu zerschmettern. Manchmal läuft sogar noch eine farbige Flüssigkeit aus, und Asterix kann dann Molotow-Cocktails werfen. Der Hinkelstein ist dagegen für Obelix bestimmt und macht ihn zum wütenden Felsenschleuderer. Sehr hilfreich ist auch ein Herz. Damit steigt die Grundlebensenergie um eine Einheit von drei auf vier Herzen und der entsprechende Gallier kann mehr Schaden einstecken. Wenn Ihr schon ein paar Treffer eingesteckt habt, dann versucht doch, einen Fleischklops oder einen Trinkbecher zu finden. Damit läßt sich die Energieanzeige wieder auffüllen. Untermalt werden die Abenteuer von Asterix und Obelix mit einem flotten Sound – nicht gerade chartsverdächtig, aber es reicht, um eine annehmbare Spielatmosphäre zu schaffen.

● Markus Matejka

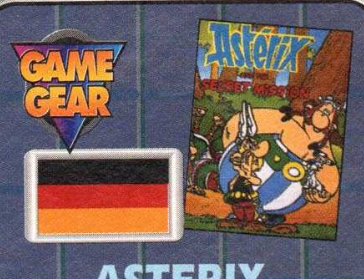




Irgendwie ein stolzes Gefühl, einen Schritt zurückzutreten und sein eigenes Kunstwerk zu bewundern...

PROTIP Wenn mit Asterix in einer Stufe kein Vorankommen ist, dann versucht mal Obelix. In den Höhlen ist er zum Beispiel viel besser aufgehoben als sein kleiner Kumpane.





GAME GEAR

ASTERIX
And the Secret Mission
SEGA ● ca. DM 90,- ● JANUAR

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6 zuzüglich Unterteilungen
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v

ACTION 70% / 30% STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Die beiden Gallier sind super gezeichnet und animiert.
▲ Die einzelnen Stufen sind recht abwechslungsreich gestaltet.

MUSIK 71%
▲ Musik und einige Geräuscheffekte begleiten die Abenteuer der beiden Gallier.
▼ Etwas mehr Abwechslung hätte nicht geschadet...

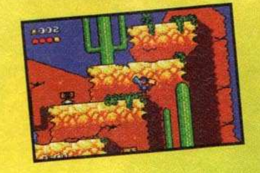
SPIELABLAUF 76%
▲ Ihr müßt strategische Entscheidungen treffen, manche Stufe läßt sich mit Obelix einfacher bewältigen.
▼ Einige Wege sind zeitraubende Sackgassen.

ANFORDERUNG 74%
▲ Es ist gar nicht so einfach, eine optimale Route auszuknobeln.
▼ Die Profis unter Euch könnten recht schnell bis zum Ende durchkommen.

PROSCORE 76%
Wer Asterix und Obelix mag, der kommt voll auf seine Kosten. Das Modul spielt sich flüssig und regt oft zum Schmunzeln an. Miraculix hat eine gute Mixtur aus Action und Strategie angerührt. Guten Appetit!







GAME GEAR

Karl, der Kojote ist sicher nicht nur den Zeichentrickfans ans Herz gewachsen. Es ist einfach urkomisch, dem Kojoten bei seiner erfolglosen Jagd auf den Road Runner zuzusehen. Ich habe schon Tränen gelacht, wenn die beiden im Fernsehen ihr Unwesen treiben.

Wenn man der Selbstbeschreibung von Karl, dem Kojoten Glauben schenken darf, handelt es sich bei ihm um einen überdurchschnittlich intelligenten Vertreter seiner Art – höre ich da Gelächter im Hintergrund ?!? Auf jeden Fall ist der Kojote äußerst erfinderisch und in der Wahl seiner Mittel nicht gerade zimperlich.

Aber der Rod Runner ist auch schwer auf Draht und so ist es kaum verwunderlich, wenn Karl immer wieder in die nach ihm benannte Schlucht stürzt. Die Abenteuer des dynamischen Duos wider Willen sind jetzt auf dem Game Gear angekommen und soviel sei jetzt schon gesagt – es wird bunt, klein und komisch! (Bitte legt jetzt die Sicherheitsgurte an und stellt Papiertaschentücher bereit.)

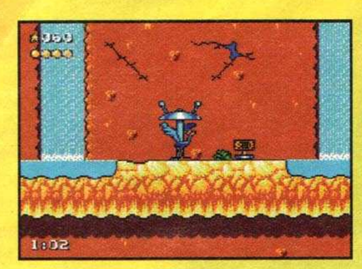
PROTIP Bei den Schälchen mit Vogelfutter lohnt sich genaues Hinsehen – manche Schälchen enthalten kein Futter, sondern ein ungesundes Gebräu, das die Lebensenergie vermindert.

DESERT SPEEDTRAP

Ihr steuert in diesem temporeichen Spiel den Road Runner, (ich muß zugeben, daß ich lieber den Kojoten gespielt hätte) der im Turbo-Tempo jede einzelne Stufe durchläuft oder eher durchrennt. Immer wieder sind in den verwinkelten Stufen kleine Schälchen mit Vogelfutter plaziert, an denen sich der schnelle Vogel laben kann. Das Futter bringt neben Punkten noch andere Vorteile. Wenn der Road Runner mit Finsterlingen kollidiert, dann verliert er einen seiner vier Gesundheitspunkte. Ein Schälchen Futter stockt immer wieder einen Punkt auf. Da der Road Runner ständig gegen die knappe Zeit kämpfen muß, ist es sehr empfehlenswert, nach Sternen Ausschau zu halten.

Jeder eingesammelte Stern stockt die zur Verfügung stehende Zeit um zwei Sekunden auf. Das hört sich nicht viel an, aber oft könnt Ihr ganze Reihen von Sternen abräumen, was sich dann schon bemerkbar macht. Wem das ganze Geschehen noch nicht schnell genug ist, der sollte mal den Nachbrenner ausprobieren, den der Road Runner unterwegs finden kann. Dem Durchbrechen der Schallmauer steht dann nichts mehr im Wege. Interessant ist auch das Schutzschild, mit dem unser Held für insgesamt zehn Sekunden unverwundbar wird. Ein Leckerbissen besonderer Art ist der Bonustransport: Wenn Road Runner eine solche Station findet, wird er direkt in den siebten Bonushimmel katapultiert.





Sammelt unterwegs alle Sterne ein, um mehr Zeit zu gewinnen.



Wenn Ihr Euch unter diesen Metallschirm stellt, werdet Ihr in einen Bonuslevel transportiert.

Sammel soviele Sterne wie möglich ein, wenn Ihr Euch im Bonuslevel befindet.

Dort könnt Ihr eine bestimmte Zeit abräumen, dann geht es wieder zurück zum Ernst des Spieles. Grafisch ist Desert Speedtrap ein Augenschmaus. Nicht nur die Hintergründe sind schön gezeichnet, auch die Animationen der Spielfiguren sind super, fast denkt man, im Fernsehen die Serie zu sehen.

Und um dieses Gefühl noch zu verstärken, gibt es als Untermalung den bekannten Sound, zu dem sich Karl der Kojote und Road Runner ihre hitzigen Duelle liefern. Kein Thema, da kommt Freude auf! Nur die Steuerung ist, wie gesagt, ein wenig gewöhnungsbedürftig.

Alles in allem ein gutes und schnelles Plattformspiel, bei dem der Humor nicht zu kurz kommt. Ich konnte es mir nicht verkneifen, ab und zu den Road Runner aus der Zeit laufen zu lassen. Das Bild, in dem der Kojote zur Mahlzeit rüstet, ist einfach genial.

● **Markus Matejka**



SPEED TRAP

SEGA ● ca. DM 90,- ● JANUAR

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	n/v

ACTION 90% — 10% STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Die Grafiken vom Road Runner und dem Kojoten sind einfach spitze.
▲ Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet und passen zum Thema.

MUSIK 77%
▲ Im Optionsmenü könnt Ihr Euch alle Sounds und Geräuscheffekte anhören.
▼ Ein bißchen mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

SPIELABLAUF 63%
▲ Zeitdruck ist der größte Feind des Laufvogels. Wer clever Sterne für Extrazeit einsammelt, hat gute Karten.
▼ An die Steuerung muß man sich erst gewöhnen. Stellenweise unpräzise!

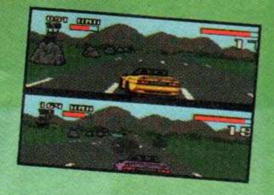
ANFORDERUNG 65%
▲ Es macht Spaß, den Road Runner von Futternapf zu Futternapf zu lotsen.
▲ Manche Spielsituationen sind kniffliger, als sie aussehen.

PROSCORE 81%

Ein knackiges Spielchen, nicht nur für die Kojoten- und Road Runnerfans. Schnelle Action gibt's reichlich, und man sollte über beinharte Reflexe vefügen, da der Road Runner turboverdächtig ist. Allerdings muß man sich erst mit der Steuerung ein wenig anfreunden...

MEGA DRIVE





Gnadenlos schnelle Rennen gegen 20 Turbo-Rennwagen durch windige Straßen und ekliges Wetter. Krieg auf dem Highway, Gefahren am Straßenrand und auch noch die Ziellinie in den Bergen. Eine begeisterte Menschenmenge, Zeitdifferenzen im Zehntel-Sekunden-Bereich und ein oder zwei deftige Unfälle: Das ist das Rezept für ein richtig gutes Rennspiel und Fahrer mit Todesverachtung. All das macht den Kitzel in diesem Sport aus, und nur diejenigen, die Nerven wie Drahtseile haben, können im Fahrersitz Platz nehmen.

Endlich hat Gremlin Graphics seinen Hit auf dem Amiga auch für das Mega Drive umgesetzt. Lotus II wird von Electronic Arts veröffentlicht und von Lotus unterstützt – natürlich in der Hoffnung, daß es an die Erfolge seiner Vorgänger anschließt. Wie sich dieses Spiel im Vergleich zu der hochbewerteten Floppy-Version verhält und was es für Mega Drive-Besitzer an Besonderheiten gibt, das wollen wir hier genauer unter die Lupe nehmen.





Sucht Euch einen der drei Sportwagen aus und dann geht es mit Power direkt auf den Kurs. Der Esprit ist übrigens der Schnellste.

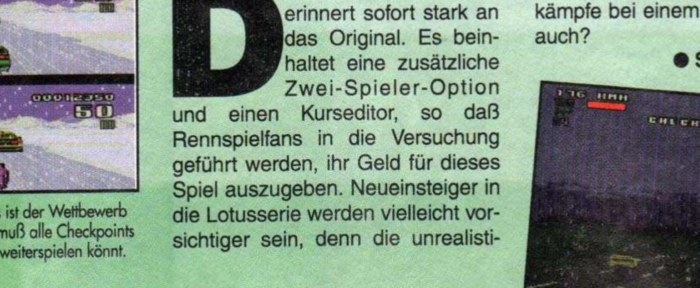


Ihr findet insgesamt vier verschiedene Musiken auf der Stereoanlage im Auto. Bei hohem Tempo wirkt die Musik recht dramatisch.

LOTUS II RECS

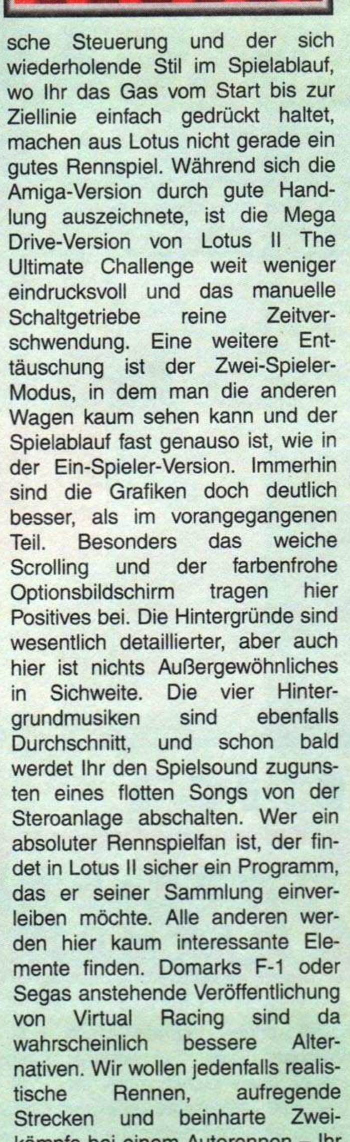


Im Zwei-Spieler-Modus ist der Wettbewerb heftig: Einer von Euch muß alle Checkpoints durchlaufen, damit Ihr weiterspielen könnt.



Der Hauptbildschirm erinnert sofort stark an das Original. Es beinhaltet eine zusätzliche Zwei-Spieler-Option und einen Kurseditor, so daß Rennspielfans in die Versuchung geführt werden, ihr Geld für dieses Spiel auszugeben. Neueinsteiger in die Lotusserie werden vielleicht vorsichtiger sein, denn die unrealistische Steuerung und der sich wiederholende Stil im Spielablauf, wo Ihr das Gas vom Start bis zur Ziellinie einfach gedrückt haltet, machen aus Lotus nicht gerade ein gutes Rennspiel. Während sich die Amiga-Version durch gute Handlung auszeichnete, ist die Mega Drive-Version von Lotus II The Ultimate Challenge weit weniger eindrucksvoll und das manuelle Schaltgetriebe reine Zeitverschwendung. Eine weitere Enttäuschung ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem man die anderen Wagen kaum sehen kann und der Spielablauf fast genauso ist, wie in der Ein-Spieler-Version. Immerhin sind die Grafiken doch deutlich besser, als im vorangegangenen Teil. Besonders das weiche Scrolling und der farbenfrohe Optionsbildschirm tragen hier Positives bei. Die Hintergründe sind wesentlich detaillierter, aber auch hier ist nichts Außergewöhnliches in Sichtweite. Die vier Hintergrundmusiken sind ebenfalls Durchschnitt, und schon bald werdet Ihr den Spielsound zugunsten eines flotten Songs von der Steroanlage abschalten. Wer ein absoluter Rennspielfan ist, der findet in Lotus II sicher ein Programm, das er seiner Sammlung einverleiben möchte. Alle anderen werden hier kaum interessante Elemente finden. Domarks F-1 oder Segas anstehende Veröffentlichung von Virtual Racing sind da wahrscheinlich bessere Alternativen. Wir wollen jedenfalls realistische Rennen, aufregende Strecken und beinharte Zweikämpfe bei einem Autorennen – Ihr auch?

● Stefan Schachler





PROTIP Probiert am besten alle drei Wagen aus und sucht Euch den aus, mit dem Ihr am besten zurechtkommt. Wenn Ihr mit Schaltgetriebe fahrt, dann schaltet so schnell wie möglich in den fünften Gang und haltet den Gasknopf gedrückt – und keine Angst beim Schalten!





LOTUS II
THE ULTIMATE CHALLENGE

EA ● ca. DM 130,- ● JANUAR

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	verschieden
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Rennstreckendesign

ACTION 60% – 40% STRATEGIE

GRAFIK 65%
▲ Verschiedene schnelle Sektionen. Die Turbobereiche sind in der Tat besonders schön.
▼ Wer nach einem Rennspiel Ausschau hält, das mal etwas anders aussieht, wird hier enttäuscht.

MUSIK 53%
▲ Die ausgewählte Musik paßt sicherlich zu einem Rennspiel, aber...
▼ ...es gibt nur vier verschiedene Songs und einige mangelhafte Geräuscheffekte zur Auswahl.

SPIELABLAUF 63%
▲ Verschiedene Wettersituationen und drei zur Wahl stehende Autos sind sicher ein Plus.
▼ Nach einer Weile geht die Motivation unweigerlich flöten und auch die Zwei-Spieler-Option kann daran nichts ändern.

ANFORDERUNG 66%
▲ Mit drei Schwierigkeitsgraden und einem Construction Kit könnte das Modul lange interessant bleiben.
▼ Es ist weniger eine Frage des Könnens als vielmehr des Wetters, ob Ihr Glück habt oder nicht.

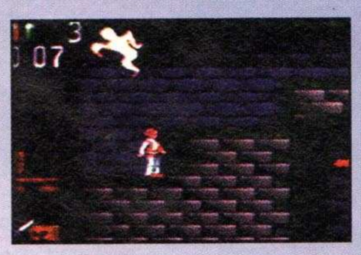
PROSCORE 63 %

Leider schafft es die Mega Drive-Version nicht, den guten Eindruck der Amigaversion mit herüberzubringen. Wem der Vorgänger dieses Moduls Spaß gemacht hat, der wird nur schwer widerstehen können – vielleicht auch wegen des Construction Kits.









Der uralte Blutsauger aus Transsylvanien ist wieder auf Achse. Keine Gurgel ist vor ihm sicher – und u Anfang stimmt Euch eine düstere Szenerie auf das Thema ein. Dracula ist eine Bedrohung, aber sein alter Widersacher Jonathan Harker hat sich bereits auf die Konfrontation mit dem Finsterling vorbereitet. Die Game Gear-Version ist dabei besser ausgefallen, als die schwächere Mega Drive-Version. Besonders im Spielablauf konnte die Game Gear-Variante des Plattformspieles zulegen. Eure Figur, Jonathan Harker, bewegt sich jetzt in richtigen Schritten, seine Sprünge wirken kraftvoller und die Gestaltung der Stufen ist viel unterhaltsamer als in der 16-Bit-Version.

Ihr bereist insgesamt acht Stufen, die Euch unter anderem nach Transsylvanien, in die Carfax Abbey und ins London des 19ten Jahrhunderts führen. Die einzelnen Stufen beginnen jeweils bei Tageslicht. Genau der richtige Zeitpunkt, um sich noch mit Messern, Pfählen, Kruzifixen und Hämmern zu bewaffnen. Schließlich sind Vampire ja nur mit speziellen Gerätschaften zu erlegen. Die eigentliche Arbeit beginnt natürlich erst nach Sonnenuntergang, wenn lichtscheue Blutsauger aus dem Schlafsarg krabbeln. Das durchschnittliche Plattformspiel bietet für dieses Thema typische Finsterlinge wie zum Beispiel Fledermäuse, Raben und anderes Getier. Der Graf selbst tritt entweder als Fledermaus, Wolf oder Mensch an. Vorsicht ist beim Erkunden angesagt: Euch erwarten nämlich so nette Dinge wie Fallen, zerbröselnde Plattformen und herabstürzende Kronleuchter.

Aber zur Erleichterung gibt es immer wieder ein paar Power-Ups, bei denen die Herzchen von lebenswichtiger Bedeutung sind. Wer nicht viele Plattformspiele zu Hause hat, kann sich das Spiel ja mal ansehen, denn die Grafik bietet viele Details. Ansonsten bietet das Modul zwar keine Neuerungen, aber brauchbare und spielbare Durchschnittskost.

● mm

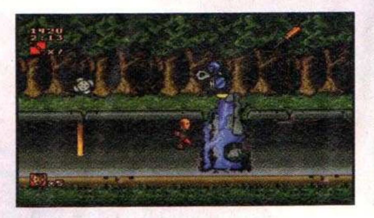




Die Crash Dummies machen sich auf, um Doktor Zub zu befreien, der vom finsteren Junkman gekidnappt wurde. Es geht um das Geheimnis der T-1000 Panzerung – und der Junkman will diese Information aus dem Doktor herauspressen. Der Crash Dummy Spin macht sich also auf, um den Doktor zu befreien. Daß es dabei zu allerlei "Unfällen" kommt, ist klar. Zwei Spielprinzipien werden verwendet:

1.Hindernisrennen: In dieser Spielphase geht es mehr als heftig zur Sache, ständig walzen Fahrzeuge über Euch hinweg und die ganze Szenerie wirkt stellenweise unübersichtlich. Ihr seht ein von links nach rechts scrollendes Szenario, in dem relativ viel los ist, z.B. anrollende Autoreifen. Natürlich muß es in diesem Chaos auch einige Power-Ups geben, die Euch bei Eurem Rettungsversuch helfen. Da Unfälle an der Tagesordnung sind, ist es interessant zu sehen, wie die Crash Dummies darauf reagieren. Statt einem Energiebalken ist das Thema Verletzung hier anders gelöst und wenn es mal wieder heftig hergeht, verliert der arme Dummy Gliedmaßen, die mit Hilfe von Schraubenziehern wieder in Erscheinung treten. Das ist mal ein neuer Ansatz zum Thema Energie, aber es ist doch ein wenig makaber...

Im zweiten Spielprinzip heißt die Devise Plattform und hier wird multi-direktionales Scrolling geboten. Gut gezeichnete Hintergründe gibt es reichlich und Ihr durchstreift u.a. Fabriken und Schrottplätze, die mit Schwierigkeiten und kleinen Rätseln auf Euch warten, und auch die Finsterlinge, wie das gelungene Zementmonster, sind zahlreich vertreten. Ihr startet die ganze Aktion mit fünf Leben, die aber schnell aufgebraucht sind. Continues gibt es leider keine, aber wer Spaß an den Dummies findet, wird gelegentlich wieder auf dieses Spiel zurückgreifen. Insgesamt sind die Ideen speziell aus den Plattformteilen nicht gerade neu, aber brauchbar umgesetzt. Die Crash Dummies sind wahrscheinlich besonders für junge Spieler interessant, denn insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad nicht besonders hoch, spielerisch ist leider nicht alles realisiert worden, was bei diesem Thema möglich ist. Die Fans von Crash Dummies und Einsteiger werden dieses Modul eine Weile interessant finden, alle anderen sollten auf andere Module zurückgreifen.



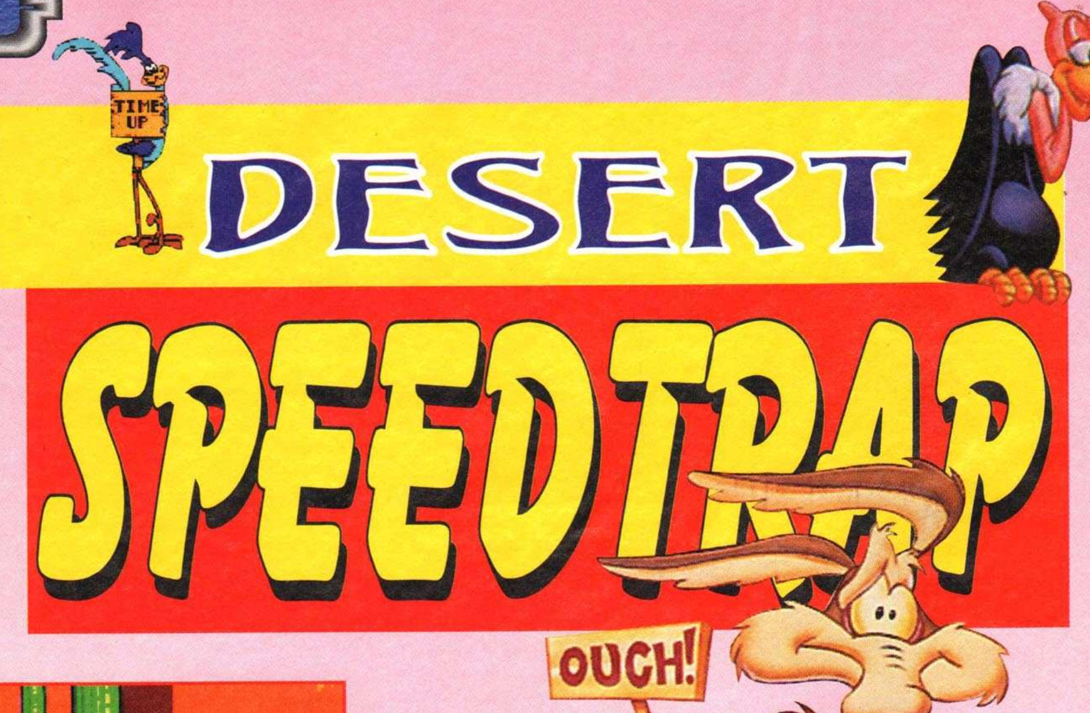
● mm

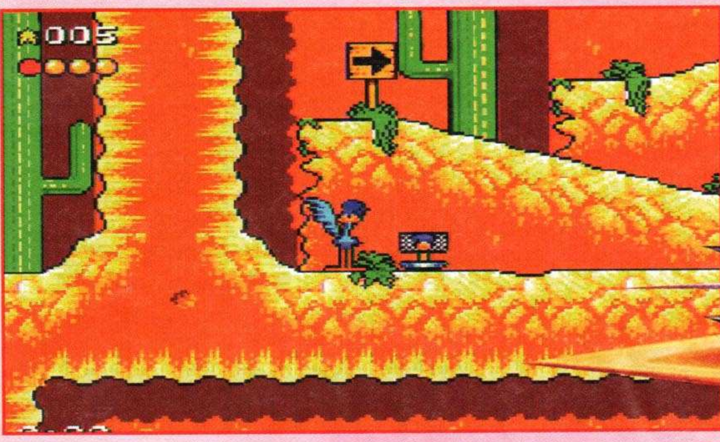


MASTER SYSTEM

Nach ihrem Debut auf dem Game Gear treiben Karl, der Kojote und der Road Runner jetzt auf dem Master System ihr Unwesen. Wer die Comicserie gesehen hat, kennt den sehnlichsten Wunsch des Kojoten: Road Runner á l'Orange! Der Road Runner ist von der Idee natürlich nicht gerade begeistert und als friedfertiges Wesen versucht er, der Konfrontation mit dem Kojoten aus dem Weg zu gehen, äh, zu rennen. Aber der Kojote kann von dem vermeintlich schmackhaften Braten nicht ablassen...

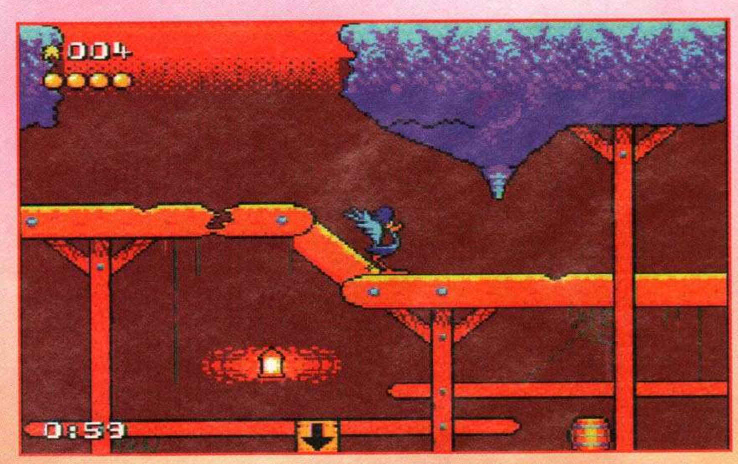
DESERT SPEEDTRAP





Achtet auf Geier, Krabben und menschenfressende Blumen, die es sich nicht nehmen lassen, Euch immer wieder nach dem Leben zu trachten.

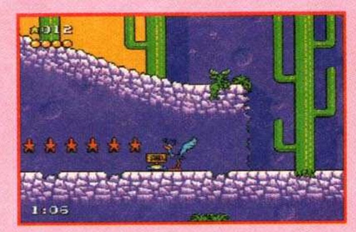
Ideen hat er ja, und das ist auch kein Wunder. Schließlich handelt es sich bei Karl um einen überdurchschnittlich intelligenten Vertreter seiner Art (schmunzel!). Das meint zumindest Karl... Und außerdem ist ihm jedes Mittel recht - dabei greift es sogar auf gefährliche, wenn nicht gar selbstmörderische Maschinen und Apparate zurück, um den Road Runner zu fangen. Ihr spielt in diesem Spiel den Road Runner, der den Nachstellungen seines ewig hungrigen Kollegen entkommen muß – sicher wäre es auch eine abwechslungsreiche Idee, einmal den Kojoten zu spielen. Vom Spielprinzip her ist Desert Speedtrap ein reinrassiges Plattformspiel. Ihr düst mit dem schnellen Vogel durch die einzelnen Stufen und müßt versuchen, innerhalb des eng gesteckten Zeitlimits das Ende der Stufe zu erreichen. Allerdings gibt es auch Hindernisse: Eine Berührung mit Karl oder einer anderen Figur kostet Euch einen der vier Lebenspunkte. Sind alle Punkte verbraucht, freut sich Karl auf eine lang ersehnte Mahlzeit. Damit das nicht passiert, gibt es immer wieder kleine Schälchen mit Vogelfutter, die einen Punkt Lebensenergie wieder herstellen. Da die Zeit arg knapp bemessen ist, solltet Ihr immer nach Sternchen Ausschau halten, denn jeder gesammelte Stern bringt zwei Sekunden Extrazeit. Da manchmal ganze Haufen von Sternen zu finden sind, lassen sich leicht Zeitgewinne von knapp zwei Minuten herausholen. Ab und an seht Ihr einen pilzförmigen Teleporter. Wenn sich Road Runner darunter stellt, wird er in eine Bonushöhle teleportiert, wo er für einen bestimmten Zeitraum Extras einsammeln kann (meistens Sternchen). Ist die Verweilzeit in der Bonusstufe abgelaufen, kehrt er automatisch an den Ausgangsort zurück. Grafisch hat mir Desert Speedtrap besser als auf dem



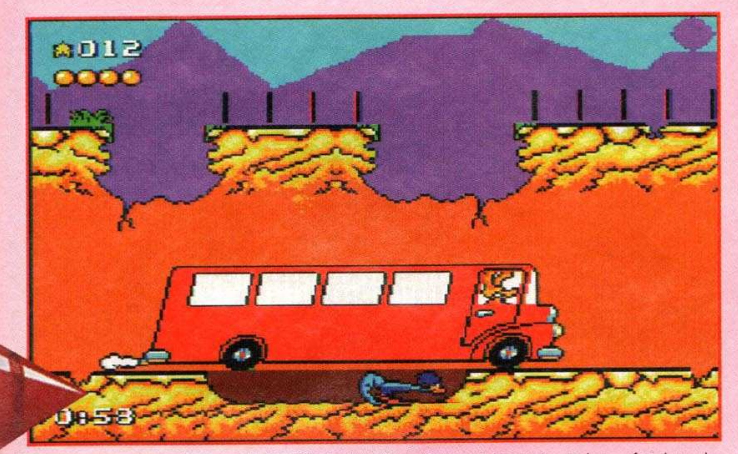
Nehmt die Beine in die Hand und rennt, was das Zeug hält - alles ist besser, als diesem Tröpfer zum Opfer zu fallen. Warnung: Ein paar fiese Überraschungen warten noch auf Euch..übertreibt es mit dem Rasen nicht! Mieep, mieeep!



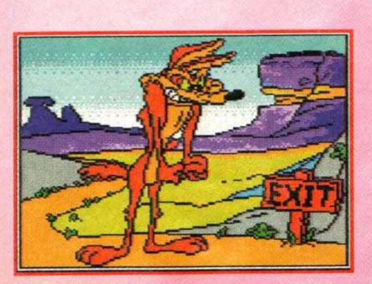
Falsche Richtung...doch keine Sorge, die Richtungsanzeigen sind gut verteilt und leiten Euch auf den richtigen Weg.



Das Vogelfutter gibt Euch neue Kraft und einen neuen Anfang, wenn Ihr sterbt.



Dieser Kojote hat es wirklich auf Euch abgesehen, wenn er nicht mit einer Rakete auf Euch Jagd macht, verfolgt er Euch mit diesem roten Bus!



Wie ärgerlich! Der Road Runner ist wieder mal entkommen. Wut, Ärger...

Game Gear gefallen. Der Bildausschnitt ist wesentlich größer, so daß Ihr mehr öberblick habt. Das erleichtert die Planung der manchmal ziemlich verwinkelten Stufen. Die Musik ist ebenfalls hörenswert ausgefallen – Ihr findet hauptsächlich die Musiken, die den Road Runner auch in seinen Comicabenteuern begleiten. Auch an Geräuscheffekten wurde nicht gespart und es ist immer wieder eine Freude, das typische "Mieep, Mieeep" zu hören. Die Steuerung ist fast mit der Game Gear-Version identisch, nur erscheint es auf dem Master System einfacher, was wohl vom größeren Bildschirmausschnitt verursacht wird. Wer auf schnelle Plattformspiele steht, der findet hier einen unermüdlichen Spielpartner, der allerdings hohe Anforderungen an Koordination und Reflexe stellt. Nach ein bißchen Übung wird es allerdings leichter und eine genaue Streckenkenntnis ist auch von Vorteil. Fans des Koyoten und des Road Runners können eigentlich nichts falsch machen, wenn sie sich dieses Modul zulegen. Ich werde sicher noch einige Zeit mit dem ungleichen Pärchen verbringen, denn ich finde Spiele mit Humor einfach gut. Und davon gibt's reichlich, Ihr müßt Euch einfach mal ansehen, was passiert, wenn dem Road Runner Zeit verliert. Sehr empfehlenswert!

● **Markus Matejka**

PROTIP Ihr dürft auf keinen Fall einen der Teleporter auslassen. In den Bonusstufen findet Ihr viele Sternchen, ohne deren Zeitgutschrift die Stufen kaum zu schaffen sind.



Sammelt immer alle Sterne ein, denn so gewinnt Ihr mehr Zeit, um nach den Bonussen zu suchen.





DESERT SPEEDTRAP

SEGA ● ca. DM 90,- ● FEBRUAR

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .... Continue

ACTION 90% – 10% STRATEGIE

GRAFIK 86%

▲ Die beiden Hauptfiguren sind süß animiert und machen einfach Spaß.
▲ Die Hintergründe sind mit viel Liebe zum Detail erstellt und bieten eine passende Spielumgebung.

MUSIK 82%

▲ Die Abenteuer der beiden werden von den Originalmusiken aus den Comicfilmen begleitet. Das schafft die richtige Atmosphäre.
▲ Die Geräuscheffekte stammen ebenfalls aus den Filmen und sind das Tüpfelchen auf dem i.

SPIELABLAUF 83%

▲ Durch den größeren Bildschirmausschnitt ist es jetzt schön übersichtlich - also keine Hänger durch Mangel an Vorausblick.
▲ Das Modul ist nicht unbedingt einfach und wird Euch längere Zeit beschäftigen.

ANFORDERUNG 82%

▲ Ihr werdet schon ein Weilchen brauchen, bis Ihr einen optimalen Weg durch jede Stufe ausgeknobelt habt.
▼ Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig.

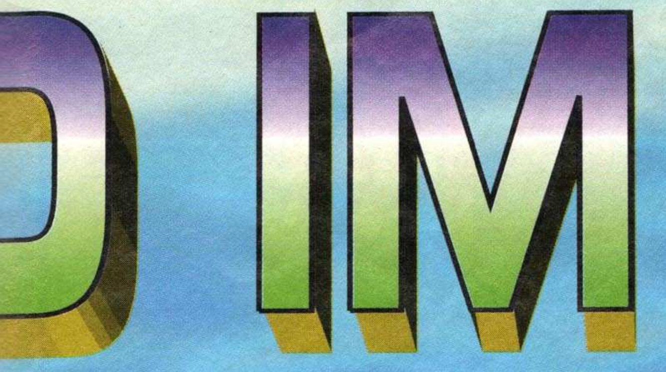
PROSCORE 81%

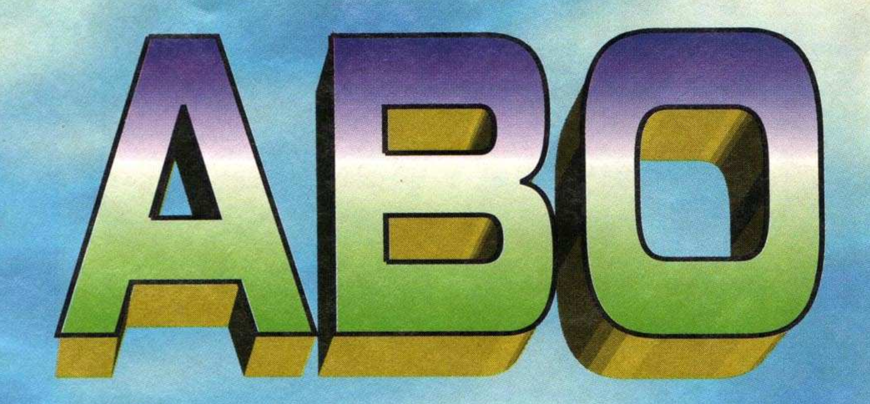
Ein absolut niedliches Spiel, das allen Fans dieses Duos wärmstens ans Herz gelegt sei. Schnelle Action, schicke Grafik und atmosphärische Musik - was wollt Ihr mehr?

SEGAPRO

MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!







Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – und 100% informativ!

- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los!

- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!

- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab Ausgabe ...... zum Jahrespreis (12 Ausgaben) von:

- ☐ DM 70,20 (Deutschland)
- ☐ ÖS 750 (Österreich)
- ☐ SFR 76 (Schweiz)
- ☐ DM 99,20 (Europa)
- ☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

abonnieren. Wenn ich mein Abo nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf des Abo-Jahres kündige, ist es automatisch für weitere 12 Ausgaben gültig.

Ich bezahle mein Abo per Verrechnungsscheck (auszustellen an SegaPro, muß dem Kupon beiliegen, österreichische u. schweizer Abonnenten stellen Scheck in ihrer jeweiligen Währung aus).
Ich weiß, daß mein Scheck verarbeitet werden muß, *bevor* ich meine erste Ausgabe erhalte.

Bitte schickt meine SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

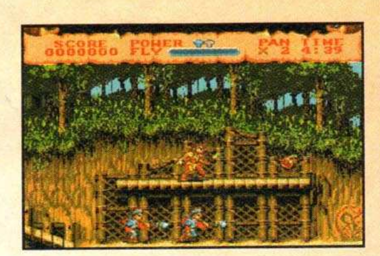
2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Postfach 101 905
44719 Bochum







Macht Euch auf die Suche nach dem magischen Power-Up, das es Peter ermöglicht, zu fliegen.



Die Game-Gear-Version von Hook sieht der Mega-Drive-Version sehr ähnlich – die Grenzen setzt der Game Gear, der nicht so leistungsfähig wie das Mega Drive ist. Ihr steuert Peter Pan, den unsterblichen Jungen, durch insgesamt zehn Stufen. Gerade bei der Steuerung macht sich ein Manko klar bemerkbar: Es ist nicht einfach, Peter Pan genau da hinzusteuern, wo man ihn gerne haben möchte. Ansonsten präsentiert sich Hook ganz im Gewand zahlreicher Plattformspiele, wobei die Gegner teilweise sehr trickreich sind.

Es passiert schon mal, daß man einen Kampf gegen einen bereits besiegt geglaubten Gegner verliert.





Alle zehn Stufen unterscheiden sich ein wenig voneinander, leider sind neue Ideen ziemlich Mangelware und so plaziert sich Hook im weiten Feld der Standard-Plattformspiele. Immerhin kann Peter Pan fliegen, und das schafft zumindest ein wenig Abwechslung.

Grafisch ist Hook recht gut gelungen. Farbenprächtige Grafiken begleiten Euern Weg und Ihr könnt viele Details in der Gestaltung finden. Leider sind die Figuren nicht so gut animiert, wie das zum Beispiel bei Cool Spot der Fall ist. Während Ihr mit Peter Pan durch die Stufen lauft, begleitet eine flotte Musik seine Abenteuer. Die Soundeffekte sind leider sehr spärlich ausgefallen, hier wäre ohne Zweifel mehr möglich gewesen. Alles in allem ein Standard-Plattformspiel ohne herausragende Highlights, die im Vergleich zur Mega-Drive-Version enttäuschend ist. Schade!

● mm

Pirates! GOLD

Pirates Gold entführt Euch in die Zeit der großen Seeräuberei des Mittelalters. Ihr verkörpert einen Piraten, der die Weltmeere ständig auf der Suche nach Beute durchkreuzt.

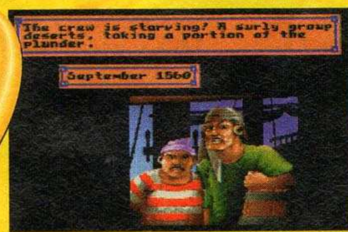
Gleich zu Beginn des Spieles steht ein Duell ins Haus, in dessen Verlauf Ihr Euer erstes Schiff erobert. Dann heißt es, Segel setzen und bei erstbester Gelegenheit den Schoner gegen ein größeres Gefährt "eintauschen". Eventuelle Widerstände der gegnerischen





Crew werden entweder mit Breitseiten bereinigt oder Ihr entert das Schiff und fordert den Kapitän zum klassischen Duell auf dem Deck heraus. Ihr könnt auch Festungen an Land beschießen oder erobern,





Hmmm, wen können wir als nächstes in Angst und Schrecken versetzen?

oder aber die Zeit nutzen und einen Landausflug in die nächste Kneipe machen. Dort gibt es immer mal einige Infos aufzuschnappen oder neue Crewmitglieder anzuheuern.

Hat man eine Weile gespielt, macht sich der Mangel an Abwechslung bemerkbar – es sind immer wieder die gleichen Szenen, egal, ob beim Entern oder beim Kämpfen. Aber vielleicht bietet Euch ja ein Gouverneur einen Auftrag oder sogar die Hand seiner Tochter an. Alles in allem ein gutgemeinter Versuch, der aber auf halber Strecke versackt. Schade eigentlich, denn die Originalversion war besser.

Grafik und Sound bewegen sich im Mittelfeld, mehr ein Spiel für Seeräuberfans...



PIRATES GOLD

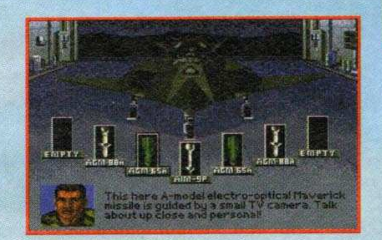
MICROPROSE ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT........................8Mbit
SPIELER..............................1
STUFEN..............................n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE........5
BESONDERHEITEN.Speicheroption

65 %

F-117 NIGHT STORM

F-117 versetzt Euch an die Kontrollen eines High-Tech-Flugzeuges. Das Spiel ist in zwei Variationen aufgeteilt: Zum einen die einfachere Arcadeversion, in der Ihr unbegrenzte Munition zur Verfügung habt und in der es hauptsächlich um deftige Luftkämpfe geht. Die Simulation, die 2. Variante, gestaltet sich allerdings ein wenig anders, als man es zum Beispiel bei F-15 gewöhnt war. Hier steht nicht so sehr das eigentliche Fliegen im Vordergrund, vielmehr liegt das Schwergewicht auf den strategischen Aspekten: Ihr braucht lediglich die Höhe, die Kontrollen und die Angriffstrategien zu bestimmen und schon geht's los. Technisch zeigt F-117, was zur Zeit an Hich-Tech bei Kampfflugzeugen modern ist. Das reicht vom Cockpit mit seinem HUD (Head Up Display) über zahlreiche Lämpchen und



Während einer Mission könnt Ihr vier der sechs zur Auswahl stehenden Waffen benutzen.

Knöpfe bis hin zu den lasergesteuerten Bomben, mit denen Ihr die anvisierten Ziele zu Kleinholz verarbeitet. Die Hauptaufgabe besteht jeweils darin, das Ziel zu finden, mit dem Fadenkreuz der Laserzielanzeige zu fixieren und dann den Weg der Bombe und den Einschlag zu beobachten. Grafisch ist F-117 in der Polygontechnik aufgebaut. Wie bei vielen Flug-



simulationen könnt Ihr auch bei F-117 verschiedene Betrachtungswinkel wählen, und neue Eindrücke gewinnen. Besonders sehenswert ist der Zielanflug einer High-Techwaffe – Ihr könnt dies durch die in der Nase der Bombe eingebaute Kamera beobachten. So sieht wohl die Kriegsführung der Zukunft aus... Alles in allem ein Spiel, dessen Arcade-Version eher für Jugendliche und Einsteiger geeignet ist, während die älteren und erfahreneren Spieler mehr Interesse an der strategischen Variante haben werden. Dank eines Paßwortsystems könnt Ihr Eure Fortschritte nach jeder Mission festhalten. Da es nicht viele Flugsimulationen auf dem Mega Drive gibt, ist F-117 sicher einen Blick wert.



F-117 NIGHT STORM

E.A. ● c.a. DM 130,- ● IMPORT

FORMAT........................8Mbit
SPIELER..............................1
STUFEN..............................30
SCHWIERIGKEITSGRADE.......5
BESONDERHEITEN......Paßwort

73 %

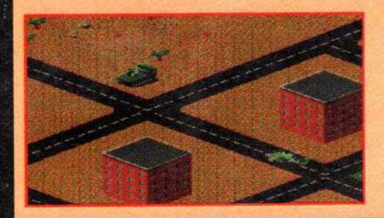


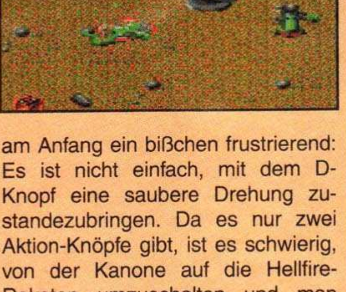
Nach Jurassic Park mußte einfach noch ein Spiel mit dem Thema Dinosaurier kommen. Hier ist es: In Dinos for Hire wird die Sache aber ein wenig anders in Angriff genommen. Ihr könnt Euch einen von drei Dinosauriern aussuchen, mit dem Ihr die folgenden Stufen unsicher macht. Vom Spielprinzip her handelt es sich



um ein geradliniges Metzelspiel, in dem Ihr gegen zahlreiche Ninjas, Motorradfahrer und schwere Maschinen antreten müßt. Die anfängliche Waffe kann mit Power-Ups leicht zum Dreifach-Schuß oder Ultra-Dreifach-Schuß ausgebaut werden. Ihr braucht Euch nur die Diamanten zu holen, die immer wieder zu finden sind. Die Diamanten können natürlich auch so brauchbare Dinge wie ein Extraleben, Smart Bombs, Extra-Energie oder dergleichen enthalten. Am Ende jeder Stufe, die jeweils noch in Untersektionen aufgeteilt sind, findet Ihr den obligatorischen Endbösewicht. Hier steigt der Schwierigkeitsgrad, denn die Oberfinsterlinge sind nur schwer klein zu kriegen: Am besten ladet Ihr Euch vorher mit Extras voll! Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto schwieriger wird es; auf diese Weise habt Ihr länger an diesem Modul zu spielen. Es ist sicher nichts Besonderes, aber es macht eine Weile Spaß, bietet zufriedenstellende Grafik, brauchbaren Sound und durchschnittliche Action-Unterhaltung. Zusammengenommen ein Spiel, das man gelegentlich wieder einmal hervorholt, um ein bißchen herumzuballern.







Der Wüstenkrieg hat sich inzwischen bis auf das Game Gear verlagert und der finstere Kilbaba versucht schon wieder, die Ölquellen in seine gierigen Hände zu bekommen. Außerdem arbeitet er bereits an gefährlichen Nuklearwaffen! Die Game Gear-Version dieses Kriegsspektakels ist ebensogut gelungen, wie die Master System-Umsetzung. Es gibt jede Menge zu zerstörende Stellungen und natürlich feuert der Feind aus allen Rohren – so muß es sein! Jede Kampagne besteht aus vielfältigen und abwechslungsreichen Missionen, die Euch bestimmt Spaß machen werden. Nur die Steuerung des Hubschraubers ist am Anfang ein bißchen frustrierend: Es ist nicht einfach, mit dem D-Knopf eine saubere Drehung zustandezubringen. Da es nur zwei Aktion-Knöpfe gibt, ist es schwierig, von der Kanone auf die Hellfire-Raketen umzuschalten und man kann reichlich Gegenfeuer einfangen! Die Feuerknöpfe sprechen stellenweise etwas langsam an – was die Missionen natürlich nicht gerade einfacher macht. Die Grafik ist mit der Master System-Umsetzung vergleichbar – Ihr findet alle Elemente wie Bodentruppen und Fahrzeuge wieder. Mit viel strategischer Planung wird dieses Spiel alle Kriegsspezialisten in seinen Bann ziehen.





THE SECRET OF MONKEY ISLAND — MEGA CD

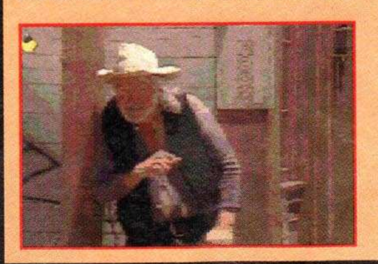
Die Abenteuer von Guybrush Treepwood haben nun auch ihren Weg auf das Mega-CD gefunden. Doch, oh Graus, was ist dabei herausgekommen? Offensichtlich wurde das Adventure, das vor geraumer Zeit von LucasArts auf dem PC veröffentlicht wurde, im 1:1 Format auf das Mega-CD herübergezogen. Wenn man bedenkt, was das Mega-CD für Möglichkeiten bietet, dann verwundert es schon, daß zum Beispiel keine Sprachausgabe zu finden ist. Aber es kommt noch besser: Wer gerne Adventure spielt, der kennt die Bedeutung von Gegenständen... Umso mysteriöser ist es, wenn immer wieder Dinge auf rätselhafte Weise aus dem Inventar verschwinden. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad dieses Abenteuers ausreichend, um Euch einige Wochen lang vor das Mega-CD zu locken, doch Grafik und Sound lassen sehr zu wünschen übrig: Die Animationen sind spärlich, und gerade der Mangel an Sprachausgabe macht sich hier störend bemerkbar. Das ganze Spiel hätte mit diesen Merkmalen wahrscheinlich auch auf einem Modul Platz gefunden. Bleibt noch das Point'n'Click Interface, mit dem Ihr Guybrush und seine Aktionen steuert. Ermüdend ist der Begriff, der das Interface wohl am treffendsten charakterisiert. Wer ausgesprochener Adventurefan ist, der findet hier neues Futter für seine Konsole - alle anderen sollten erstmal zur Probe spielen...



PROSCORE 60 %

Mad Dog McCree — MEGA CD

Die Westernkenner wissen sicher bereits anhand des Titels, was jetzt in Amerika auf die CD-Laufwerke zukommt. Mad Doc McCree ist die Mega-CD-Umsetzung eines bekannten Automaten, der in den USA sehr populär ist. Im Prinzip hat man einfach die Laser-Disc auf das CD-Format umgesetzt. Aber bereits bei der Grafik sind deutliche Schwächen zu verzeichnen: Die digitalisierten Hintergründe und Schauspieler sind stellenweise etwas unscharf und verschwommen, so daß man die Finsterlinge nur schwer ausmachen kann. Ansonsten wird hier der Wilde Westen in einer seiner finstersten Ausprägungen praktiziert. Das schlägt sich auch im Spielprinzip nieder, was da sagt: töten, töten, töten. Mit im Spielepack enthalten ist eine Pistole, die man der Sammlung von gewalttätigen Accessoires hinzufügen kann. Ansonsten handelt es sich um ein ziemlich martialisches Gemetzel – hirnlos und brutal. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, Mad Doc McCree und seine Bande auszuräuchern und den Sheriff aus dem Gefängnis zu befreien. Dabei sollen nach Möglichkeit die Zivilisten verschont werden. Herausragend sind nur die Geräuscheffekte, die gut von der Laserdisc übernommen wurden. Die Sprachausgabe hat ebenfalls einen hohen Standard. Alles in allem eine unnötige Ausgabe, wenn man nicht gerade schießwütig ist...

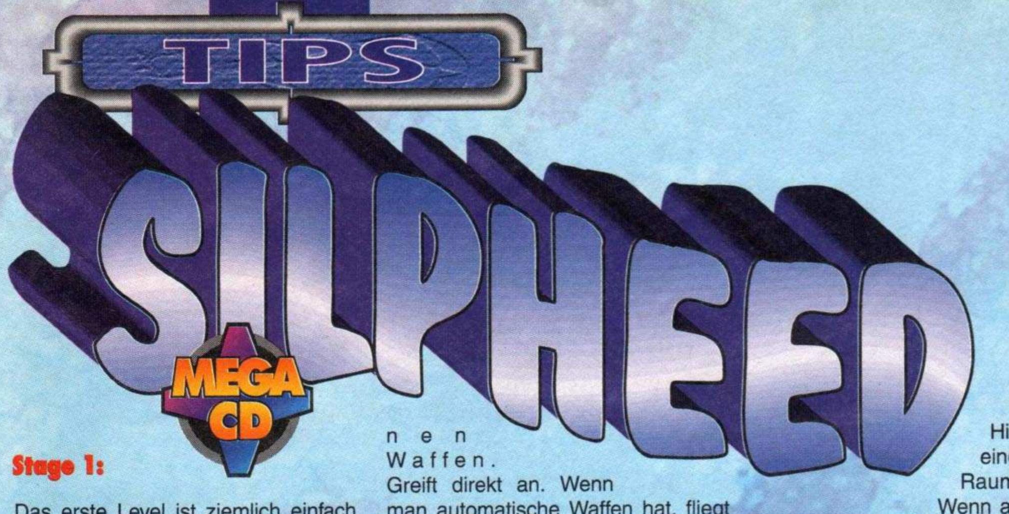






Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.



Stage 1:

Das erste Level ist ziemlich einfach und nur zur Übung gedacht. Nach der Hälfte des Levels, kurz bevor zwei wurftsteinartige Raumschiffe auftauchen, die in alle Richtungen schießen, taucht eine Formation kleiner gelber dreieckiger Raumschiffe durch das Bild. Diese erscheinen nur im ersten Level und wenn man sie abschießt, erscheint ein Bonus, der einen für kurze Zeit unverwundbar macht. Der Endgegner ist ziemlich einfach, haltet Euch am besten genau unter ihm.

Stage 2:

Haltet Euch in diesem Level immer gut in der Mitte und weicht den Meteoriten aus, viele Gegner werden sogar von den Meteoriten selbst vernichtet, bleibt viel in Bewegung und nutzt den gesamten Flugraum aus, der Endgegner schießt nur mit Pfeilraketen, fliegt ihm wieder hinterher und haltet Euch dabei unter ihm.

Stage 3:

Im Waffenwahl-Modus ist zu empfehlen, wenn möglich, den Seitenlaser für die linke Seite zu wählen. Nach der Hälfte des Levels erscheint ein Zwischengegner, der Zielraketen und einen kreisförmigen D-Laser besitzt. Fliegt seitlich neben ihn und nach ein paar Treffern geht er schon den Bach runter. Am Schluß müßt Ihr durch einen anderen Kanal fliegen, wo es eigentlich genügt, hin- und herzufliegen und den Schüssen der Gegner auszuweichen. Am Ende wartet eine riesige Laserkanone, der man einfach ausweichen kann: Sie schießt zuerst durch die Mitte, dann links, rechts und nochmal durch die Mitte, weicht ihr aus und Ihr habt es geschafft.

Stage 4:

Dieser Level ist relativ einfach, man sollte sich nur nicht von allzuviel Schauen ablenken lassen. Der Endgegner schießt mit 4 verschiedenen Waffen. Greift direkt an. Wenn man automatische Waffen hat, fliegt über ihn, paßt aber auf die entgegenkommenden Hindernisse auf.

Stage 5:

Für dieses Level empfehle ich Auto Fire und den Feuerring von den Sonderwaffen. Man fliegt durch den Hyperraum, in dem zwei Zwischengegner auftauchen. Der erste ist derselbe wie in Stage 1, der zweite hat dieselben Waffen wie der Zwischengegner in Stage 3.

Der Endgegner hat zusätzlich sehr effektive Feuerbälle, weicht ihnen aus, haltet Euch am unteren Bildschirmrand auf und beschießt ihn.

Stage 6:

Dieses Level ähnelt Stage 2 insofern, als daß man auch hier Meteoriten und Raumschiffen ausweichen muß. Wenn Ihr über Funk hört, daß der Leader angreift, bleibt am unteren Bildschirmrand und sobald der Meteor getroffen ist, fliegt vorwärts durch die Mitte, so werdet Ihr nicht getroffen. Der Endgegner beschießt Euch direkt und hat zusätzlich noch eine Laserkanone, mit der er aber nur direkt nach unten feuern kann. Hier eignen sich am besten Phtotnorpedos, weil man noch zusätzlich Meteoriten ausweichen muß.

Stage 7:

Gleich am Anfang kommen direkt von hinten Raumschiffe, fliegt gleich nach vor und weicht ihnen aus. Nach der Hälfte des Levels erscheint ein Bodenpanzer, weicht seinen Schüssen nach links oder rechts aus. Am Ende des Levels erscheint kein Gegner, Ihr müßt nur den Wolken und den ankommenden Raumschiffen ausweichen. Die Raumstation trefft Ihr automatisch und sie explodiert nach kurzer Zeit.

Stage 8:

Hier tobt eine riesige Raumschlacht. Wenn am Anfang vor Euch ein riesiges Raumschiff explodiert, weicht sofort nach links aus, denn es erscheint ein Raumschiff rechts, das Euch sofort rammt. Wegen des großen Feindandranges nimmt man am besten wieder automatische Waffen und Photontorpedos. Den Endgegner am besten immer umrunden, er schießt bestenfalls mit Feuerbällen; sobald er eine Reihe verschossen hat, angreifen!

Stage 9:

Hier erscheint wieder ein Zwischengegner. Wenn Ihr aber voll in ihn reinschießt, ist er gleich weg vom Fenster, denn er hat nur zwei verschiedene Schüsse zur Verfügung, denen leicht auszuweichen ist.

Stage 10:

Hier kommen so ziemlich alle Endgegner, die Ihr in den Stages davor hattet: Zuerst Endgegner Stage 2, dann Endgegner Stage 6, dann Endgegner Stage 9. Der Endgegner hier ist praktisch derselbe wie der in Stage 5.

Stage 11:

Nehmt hier die Anti-Matter-Bomben und die automatischen Waffen, denn danach geht es automatisch ins Stage 12 zum Showdown und man kann keine neuen Waffen aussuchen. Im Stage 11 erscheint kurz vorm Endgegner ein Zwischengegner (derselbe Endgegner wie bei Stage 1). Hier werdet Ihr nicht vom Zwischengegner beschossen, sondern auch von Bordwaffen links und rechts im Raumschiff. Versucht, hier so wenige wie möglich Treffer einzustecken, einfach nur, um durchzukommen, denn beim Endgegner kann Euch nichts mehr passieren. Der Endgegner ist ein riesiges von Schutzplatten umgebenes Energiezentrum, das einfach nur einen Laserschuß in die Mitte abschießt. Stellt Euch links oder rechts an die Seite und schießt einfach rein, was geht.

Stage 12:

Hierher kommt Ihr übergangslos über Stage 11 her. Der Endgegner ist das Raumschiff des Terroristenchefs. Hier greift nur einen kleinen Teil des Raumschiffs an. Vor Euch seht Ihr eine Reihe Laserkanonen und in der Mitte ein schwarzes, rot umrandetes Sechseck. Schießt mit allem, was Ihr zur Verfügung habt in dieses Sechseck! Das Raumschiff beginnt leider noch, sich zu bewegen und ihr müßt den Laserkanonen ausweichen, was sich als ziemlich schwer erweist. Sollte Euch dies gelingen, aber Ihr habt zuwenig in das Sechseck geschossen, werdet Ihr von einem riesigen Schuß dematerialisiert und Ihr müßt wieder in Level 11 anfangen.

Die Endfilmsequenz ist dann genial und noch um einiges besser als der Vorspann.

Hier noch ein paar Cheatmodes:

Levelauswahl: unten, unten, oben, oben, rechts, links, rechts, links, A, B, während des Vorspanns und steigt dann normal ins Spiel ein.

Unendlich Energie: rechts, links, A, B, rechts, links, A, rechts, oben, C, B, unten, links, B, A, oben während des Vorspanns und steigt wieder normal ins Spiel ein. Wenn Ihr während des spiels Energie verliert, drückt einfach auf dem zweiten Joypad A und die Energie steigt wieder.

Eingesendet von Michael Bolz, Edenbergen.

TIP DES MONATS

Michael Bolz aus Edenbergen gewinnt:



BATTEL TOADS

MEGA DRIVE

Am Anfang des ersten Levels verpaßt Du den beiden Schweinen je einen Kopfstoß und läufst dann auf die rechte Seite des Screens. Springe auf die Plattform, die auftaucht und Du wirst ein leuchtendes Warp-Icon finden. Nimm das Icon mit, dann erscheint eine Meldung, daß Du Dich in den dritten Level gebeamt hast.

Eingesendet von Andreas Steckermeier, Gangkofen.

FATAL FURY

MEGA DRIVE

Man muß einfach im Continue-Bildschirm des Turnier-Modes die Tasten Oben ABC gleichzeitig drücken, danach läßt man die drei Knöpfe wieder los, hält aber das Steuerkreuz gedrückt; jetzt brauchst Du nur noch die drei Knöpfe gleichzeitig zu drücken und nach jedem Druck bekommst Du ein Continue mehr. Aber immer auf die Zeit achten!

Björn Multhaupt, Mosbach

PRO ACTION REPLAY



FATAL FURY:

Unendliche Energie: FFD8160058
Unendl. Leben: FF005A0003

JUNGLE STRIKE:

Unendl. Leben: FF10CF0003

G LOC:

Unendl. Leben: FF25030002

TERMINATOR 2:

Unendl. Energie: FF801E00FF

MORTAL KOMBAT:

Unendl. Energie: FFCAB90078

MIG 29:

Unendl. Sprit: ....FF9AFD))700
Unendl. A 270: FFC5670007
Unendl. AA8: FFC5690002
Die beiden letzten Codes von Mig 29 sind Waffensysteme.

STREET FIGHTER: SCE

Unendl. Energie: ....FF804300B0.

Eingesendet von Mario Kandt, Meerane

MORTAL KOMBAT

MASTER SYSTEM

JOHNNY CAGE:

Johnny Cages Shadow Kick ist der wirksamste. Ihr müßt zur Ausführung das Steuerkreuz nach links halten und dan sofort nach rechts und 2 drücken.
Um seine Magie auszuführen, nach links halten und dann nach rechts und 1 drücken.
Mit dem Spagat könnt Ihr anderen gegnerischen Schlägen ausweichen, indem Ihr auf 1 und dann sofort 2 drückt..

RAYDEN:

Raydens gefürchteter Hechtsprung in Richtung des Gegners gelingt Euch, indem Ihr kurz hintereinanderfolgend das Steuerkreuz zweimal nach links und einmal nach rechts drückt.
Mit diesem Trick könnt Ihr Euren Widersacher gehörig verwirren: Drückt die Richtungstaste nach unten und dann sofort nach oben.
Seine übernatürlichen Kräfte ermöglichen es Rayden, schmerzhafte Blitze auf seine Gegner abzufeuern. Haltet das Steuerkreuz nach unten, dann sofort nach rechts und 1 drücken.

LIU KANG:

Den schnellen Kick-Sprung demonstriert Euch Liu Kang, wenn Ihr zweimal nach rechts und dann sofort 2 drückt.
Ebenso einfach auszuführen ist Liu Kangs Feuermagie - zweimal nach rechts und 1 drücken.

SONYA BLADE:

Ihre Sprungkraft demonstriert sie Euch, wenn Ihr das Steuerkreuz nach rechts haltet und dann sofort nach links und 1 drückt.
Wenn Ihr das Steuerkreuz nach links und sofort 1 drückt, wirft Sonya ihre Magie in Richtung des gegnerischen Fighters.
Die Kämpferin vollbringt als einzige die berüchtigte Beinschere mit anschließendem Überwurf. Drückt nach unten, dann 1 und 2 gleichzeitig.

SUB-ZERO:

Der Eisblitz von Sub-Zero ist die wohl überzeugendste Waffe aller Kämpfer. Haltet das Steuerkreuz nach unten, dann sofort nach rechts und 1 drücken.
Außerdem kann er seinen Widersachern in die Beine grätschen, was allerdings eine besondere Technik erfordert: Ihr müßt zweimal nach links und dann sofort 1 und 2 gleichzeitig drücken.

SCORPION:

Stehen beide Kämpfer am Rand des Bildes, wird Euch diese Attacke sicher weiterhelfen. Ihr müßt das Steuerkreuz nach unten halten, dann sofort nach links und 1 drücken.
Scorpion kann mit Hilfe einer Harpune den Gegner an sich ziehen, wenn Ihr zweimal nach links steuert und 1 drückt.

von Marek Rosenhahn, Schönebeck.



MEGA DRIVE

Zwei gleiche Spieler (Figur):
Wartet auf das Titelbild, indem auf dem ersten Pad rechts und B, auf Pad 2 links und A gehalten werden. Während die ersten Tasten gedrückt bleiben, drückt Ihr auf Pad 2 den C-Knopf.

Geheimer Option Screen
Um das Zusatzmenü auf den Bildschirm zu bringen, müßt Ihr folgendes tun: Mit Controller 2 bewegt Ihr zu Beginn des Spiels den Curser auf den Menü-Punkt Options und drückt mit gehaltenen A- und B-Buttons START.
Nun findet Ihr ein leicht verwandeltes Menü vor, in dem sich jetzt eine Levelanwahl befindet, zwei neue Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit, mehr Leben einzustellen.

Versteckte Extralben:
Wer sich auf die Suche nach Extraleben machen will, der sollte an folgenden Orten suchen: Gleich zu Anfang von Stage 1 hinter der Mülltonne im Vordergrund, im Level 3 von Stage 2 im Fahrerhaus des Trucks und schließlich auch noch in Stage 3 in der Sumpfwelt unter dem Drachen im Gras.

Eingesendet von Tony Hartung, Altenburg.

GAME GEAR

JURASSIC

Ein Schock für Game Gear-Besitzer: Jurassic Park auf dem GG unterscheidet sich ganz und gar von der Mega Drive-Variante! In diesem Spiel habt Ihr die Gelegenheit, die Jeeps zu kontrollieren und in einem recht sinnlosen Shoot-'Em-Up-Abschnitt, in dem es um eine höhere Punktezahl geht, Dinos abzuschießen. Dann setzt sich die Action im altbekannten Plattform-Stil fort und es ist natürlich Eure Aufgabe, den relevanten Dino-Wächter zu erledigen. Die Grafik ist fabelhaft und der Spielablauf abwechslungsreich, doch man kann Jurassic Park in keiner Weise als schwieriges Spiel bezeichnen. Falls Ihr jedoch Probleme habt, hat SegaPro die Lösung!

Jeder Stufe geht ein Shoot-'Em-Up-Level voraus. Die Angriffsmuster sind in einer bestimmten Weise aufgebaut und nach einer Weile solltet Ihr voraussehen können, was als nächstes passiert. Vielleicht findet Ihr eine einzelne Stelle auf dem Bildschirm, in die alle Angreifer hineinschlittern. Achtet auf die auf der Straße liegenden Steine und vergeßt nie, auf alle erscheinenden Wächter zu ballern, um sie davon abzuhalten, an Eurem Fahrzeug zu knabbern. Ihr seid nicht in der Lage, den Wächter zu töten, aber Ihr könnt ihn davon abhalten, den Abschnitt zu beenden. Im Shoot-'Em-Up-Abschnitt geht es einzig darum, Punkte zu gewinnen, Ihr verliert also keine Leben, wenn Ihr das Ende erreicht.

VELOCIRAPTOR

Überquert die erste Brücke des Abschnitts, pausiert nicht und berührt auf keinen Fall den Zaun – denn der steht unter Strom!! Bereitet Euch darauf vor, am Boden entlangzukriechen, denn aus luftiger Höhe herunterstoßende Pteranodons versuchen ihr Bestes, Euch zu schnappen. Springt hoch und beginnt, auf sie zu ballern, sobald sie in Erscheinung treten. (Sammelt Eure Belohnung ein: Für 10 getroffene Pteras gibt's ein Continue!)

Tretet nicht zu lange auf der Stelle, denn der Lehm zwischen Euch und der kochendheißen Lava ist nicht besonders stabil und löst sich auf, wenn Ihr zu lange auf ihm steht. Bei der zweiten Brücke müßt Ihr springen und den oberen Zaun greifen, um der Lava unten auszuweichen. Gutes Timing ist gefragt, um den Lavaströmen auszuweichen, besonders der dritte hat es in sich! Pausiert ein oder zwei Sekunden und seht Euch die Bewegung an, bevor Ihr Eure ausführt. Stattet Euch am Ende der Brücke mit einem Betäubungsmittel aus und wartet darauf, daß ein Pteranodon von rechts herannaht und bringt ihn aus seiner Flugbahn. Jetzt müßt Ihr Euch darauf vorbereiten, auf allen vieren weiterzukriechen, denn ein weiterer Ptera hat Euch zu seiner Beute auserkoren. Begebt Euch durch die Tür in den nächsten Abschnitt.

Im zweiten Level wäre es Euch anzuraten, ein paar Raketen bei der Hand zu haben, denn die



Pteranodons haben es hier wirklich auf Euch abgesehen! Mit wohlgezieltem Granatenfeuer sind die Vögel aus dem Jura aber einzuschüchtern und werden es fortan tunlichst vermeiden, in Eure Nähe zu kommen!

Klettert das Gerüst auf der linken Seite hoch (haltet Euch fest und drückt hoch) und Ihr hängt von einer enormen Leitung herunter; wenn Ihr flink seid, könnt Ihr jede weitere Berührung mit den Vögeln vermeiden. Bewegt Euch noch weiter nach links, begebt Euch auf den Lift und verlaßt ihn nach dem ersten Stop wieder.

Ihr müßt Euch nun an einigen lebensgefährlichen Stromkabeln vorbeibewegen, die auch noch Funken schlagen. Sie treten in Gruppen auf, jede ein wenig gefährlicher als die vorhergegangene. Ihr solltet auf der letzten abwarten, bis der nächste Funke vor den anderen hinuntergleitet, dann könnt Ihr Euch springender- und gehenderweise über sie fortbewegen. Meistens habt Ihr die Möglichkeit, zu rennen, während die Funken sich hoch- und runterbewegen.

Klettert auf den Aufzug und geht dann nach rechts, um Power und eine medizinische Ausrüstung einzusammeln, bevor Ihr umkehrt und nach rechts geht, um das letzte Hindernis zu überwinden...mehr elektrische Leitungen! Rennt hindurch, wenn der letzte Funken aus dem Weg ist, bleibt immer in Bewegung und Ihr solltet es schaffen!







PARK



Oh je! In Level 3 müßt Ihr wirklich jeden Schritt mit äußerster Präzision ausführen – die Raptors, die diesen Abschnitt bewachen, nehmen keine Gefangenen! Haltet Euer Betäubungsgewehr im Anschlag, geht auf der linken Seite des Aufzugs in Position. So kann die automatische Tür auf der rechten Seite nicht geöffnet werden, wenn Ihr nach unten reist.

Begebt Euch weiterhin nach links und runter, bis Ihr das Erdgeschoß erreicht; werdet die Raptors unterwegs los. Nun geht weiter zum Aufzugsschacht rechts. Sobald der Aufzug sich zu bewegen beginnt, bewegt Euch weg von den Elektroschlägen. Zuerst geschieht dies auf der rechten Seite und wenn Ihr an der Wand hochdrückt, fallt Ihr nicht wieder ins Loch zurück: Die Reihenfolge ist rechts, links, rechts und links. Oben links befindet sich ein Kraftgetränk. Auf dem Rückweg nach unten bewegt Euch links, rechts, links, rechts, links und bereitet Euch darauf vor, in den letzten Level zu kommen. Seid Ihr bereit, es mit dem größten und furchterregendsten aller Raptoren aufzunehmen?

Der letzte Kampf in diesem Abschnitt ist nicht sehr schwierig. Stellt Euch einfach mitten ins Erdgeschoß und feuert wiederholt auf den Dino, der hinter den Türen hervorkommt. Ihr werdet feststellen, daß der Raptor von links oder von rechts angreift – und auch mal von oben...aber wenn es Euch gelingt, ihn mindestens einmal zu treffen, wird er Euch nichts tun, wenn er Euch passiert.

PTERANODON

In dieser recht unzusammenhängenden Stufe müßt Ihr einen Tunnelkomplex und die Felsvorsprünge eines Berges durchforschen. Ihr betretet den Berg und habt die Wahl zwischen zwei Aufzügen, die Euch beide zum giftspuckenden Dilophosaurus führen, der beinahe unbeweglich auf den Felsvorsprüngen herumsteht und daher recht einfach zu erledigen ist. Befolgt folgende Anweisungen: Nehmt den rechten Aufzug und die darauffolgende Tür; gebt dem Dilophosaurier Saures und nehmt den horizontalen Lift zum anderen Berg! Achtet auf den riesigen Felsbrocken, der auf Euch zugestürzt kommt, indem Ihr Euren Kopf aus dem Weg haltet und Euch dort plaziert, wo der Brocken gerade aufgeprallt ist.

Geht durch die Tür und Ihr findet Euch in den Tunneln wieder. Wenn Ihr ein weiteres Medizinköfferchen haben wollt, bewegt Euch runter und entlang. Wenn Ihr die große Höhle erreicht, springt hoch und greift nach der Decke, arbeitet Euch zur anderen Seite durch und schnappt Euch den Medizinkasten. Wenn es Euch nicht gelingt und Ihr ins Wasser fallt, ertrinkt Ihr...

Wenn Ihr nun den gegenüberliegenden Tunnel nehmt, müßt Ihr Euch an der Decke entlanghangeln, aber haltet nicht mittendrin an, denn die Deckenbalken geben nach! Als Belohnung für diese Turnübung erhaltet Ihr eine blaue Flasche, die Eure Energie auffrischt.

Wenn Ihr nur bis ans Ende der Stufe gelangen wollt, nehmt den linken Lift und benutzt die folgende Tür. Tötet den Dilophosaurus von unten mit einem Blendgewehr, begebt Euch durch die Tür über Euch und sobald Ihr Euch im Tunnel befindet, hangelt Euch an der Decke entlang bis zum Ende.

Sobald sich die bewegliche Plattform in der richtigen Position befindet, springt auf sie, duckt Euch unter dem überhängenden Felsen und springt von der Plattform herunter, dann tut Ihr dasselbe noch einmal, springt zur Decke hoch und auf die nächste bewegliche Plattform. Wenn das Ende der Spur erreicht ist, springt wieder an die Decke und wartet auf die nächste Plattform bis zum Ende; bleibt in Bewegung.

Der Rest ist recht einfach zu bewältigen, bis es durch die nächste Tür wieder zum Berg hinausgeht. Ihr findet Euch auf einem grasbewachsenen Vorsprung wieder, aber achtet, wenn Ihr zum nächsten Vorsprung hinaufklettert, auf einen riesenhaften Felsbrocken, der Euch zu zerquetschen droht. Geht zur Leiter und springt in die Luft, laßt Euch von der Lawine über das dünne Eis bis auf den Gipfel des Berges transportieren. Sobald Ihr den festen Boden wieder in Sicht habt, eilt zur rechten Seite des Bildschirms und haltet immer nach Felsbrocken Ausschau.

Ihr befindet Euch nun wieder draußen und werdet von drei Pteranodons angegriffen – entweder bewaffnet Ihr Euch mit einem Betäubungsgewehr oder Ihr verkriecht Euch feige – steht bloß nicht einfach herum...

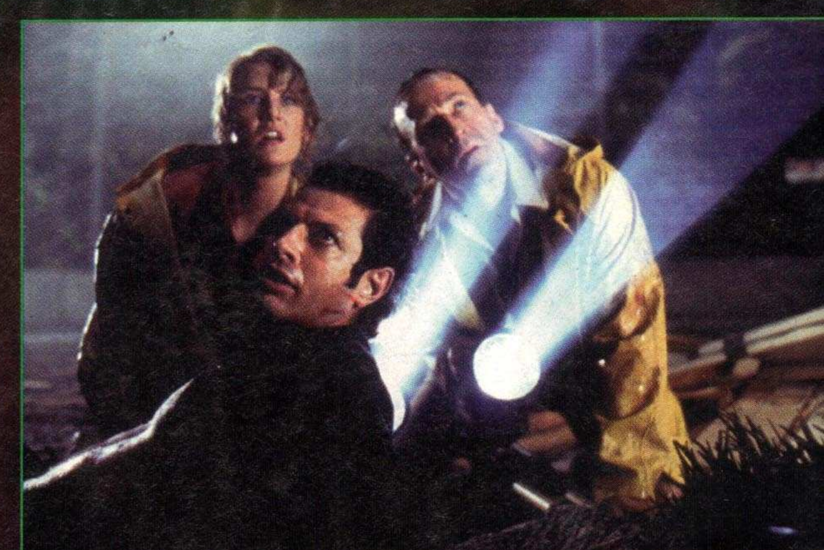
Als nächstes müßt Ihr schnell auf den etwas unsicheren Boden springen, bleibt also immer in Bewegung! Die Pteranodons greifen Euch nun noch einmal an, allerdings mit weniger Wucht, und nun bricht auch noch der Boden unter Euren Füßen ein; keine Angst, Ihr seid immer noch am Leben, Ihr seid lediglich in den letzten Abschnitt dieses Levels gelangt!

Der letzte Pteranodon-Level spielt in der aufwärts scrollenden Baum-Stufe, wo Eure Aufgabe darin besteht, die Dinos in die Luft zu locken, wo die Hubschrauber sie einfangen können. Hüpft immerzu in die Luft, um nicht vom Screen getötet zu werden und achtet gleichzeitig darauf, von wo der Pteranodon angreift, damit Ihr ihn mit Eurem Betäubungsgewehr außer Gefecht setzen könnt. Die Urvögel greifen immer von den gegenüberliegenden Seiten aus an und Ihr könnt ihre Bewegungen nach einer Weile leicht voraussehen und sie nun Eurerseits das Fürchten lehren. Am besten haltet Ihr Euch in der Mitte des Bildschirms auf und wendet Euch erst im letzten Moment in die richtige Richtung. Nach einer Weile fallt Ihr unerwarteterweise vom Screen – keine Sorge: Das Ende der Stufe ist erreicht und der Urvogel wird gefangengenommen!

BRACHIOSAURUS

Dieser Level ist nicht allzu schwierig: Springt zuerst durch den Wasserfall, aber seht Euch vor: Der Boden ist nur schwer auszumachen! Es ist wahrscheinlich einfacher für Euch, auf dem unteren Level zu bleiben und Euch mit einem Betäubungsgewehr zu bewaffnen. Wartet ab, bis die Dinosaurier aus dem Wasser springen und ballert ununterbrochen auf sie. Wenn Ihr den nächsten Wasserfall erreicht, lauft ihn langsam herunter und laßt Euch zum Boden fallen. Hüpft zur Tür.

Im zweiten Level trefft Ihr auf gefährlichere Dinos. Seid immer auf der Hut, haltet die Augen offen, sonst kann es leicht passieren, daß Ihr Euch als kleines Häufchen auf







dem Boden wiederfindet...Saust nach rechts, nehmt keine Notitz von dem ersten Mini-Lift und benutzt die automatische Tür. Es ist nicht ganz leicht, den Angriff rechtzeitig zu sehen, da ein Gitter Eure Sicht versperrt, aber, um auf Nummer Sicher zu gehen, ballert wie wild in die Gegend, um etwaige Monster auszuschalten.

Bewegt Euch weiter zur nächsten automatischen Tür und erschießt einen weiteren Raptor. Springt in den nächsten Liftschacht rechts. Bereitet Euch, sobald Ihr die Erde erreicht, einem Dino gegenüber-zustehen und feuert wiederholt auf ihn. Geht nach links und springt von der Plattform, nehmt wiederum keine Notitz vom Aufzug. Warnung: Der Raptor befindet sich rechts von Euch, wenn Ihr landet. Kämpft Euren Weg nach unten, bis Ihr den Boden ereicht, wo Euch der letzte Dino von rechts attackiert. Nachdem er erledigt ist, geht nach rechts zum Ausgang.

Ihr befindet Euch jetzt wieder draußen. Gebraucht das Blendgewehr gegen die Pteranodons und den lauernden Brachiosaurus. Versucht gar nicht erst, den Brachio zu erledigen, bestenfalls bewegt Ihr ihn dazu, etwas rüchwärts zu gehen und seinen Kopf zu schütteln. Sobald er das tut, rennt schnell an ihm vorbei. Am Schluß dieses Abschnitts findet Ihr Wasser und ein Dingy vor. Schnell ins Boot und auf zur letzten großen Konfrontation!

Der lange Hals eines Brachiosaurus, der im Wasser hoch- und niedersinkt, stellt den End-wächter dar. Ihr könnt das Boot nach links oder rechts steuern, wenn Ihr Euch zuerst niederkauert. Von den Wasserblasen könnt Ihr schließen, wo das Monster als nächstes auftauchen wird. Sobald die gesamte Länge des Halses sichtbar ist, schießt mit einem Granatenwerfer in einem Winkel von 45 Grad auf sein Maul.

Bei einem Volltreffer wird der Brachiosaurus sein Maul öffnen und etwas verblüfft drein-schauen. Ihr könnt das Ausmaß Eures Erfolgs oder Mißerfolgs an der Skala oben rechts aus-machen. Wenn es so aussieht, als wolle das Monster in der Mitte des Bildschirms auft-auchen, bereitet Euch darauf vor, in eine der Ecken zu entkommen und zu springen. Vermeidet es, Euch für längere Zeit vom Brachiosaurus berühren zu lassen, denn das würde Euch gar nicht guttun...

TRICERATOPS

Ein Wirbelwind braust Euch um die Ohren, stellt aber keine Gefahr für Euch dar. Passiert die Bodensenke, bis Ihr einen zweiten Wirbelwind erspäht, pausiert in der Senke, bis er vorüber ist, dann geht's weiter. Vor Euch schlägt ein Blitz im Boden ein und kreiert Kuhlen; springt über die ersten beiden und benutzt sie als Schutz, wenn der nächste Tornado droht! Achtet auf einen kleinen aus den Büschen auftauchenden Kopf und macht guten Gebrauch von den Betäubungs-mitteln, sobald der attackierende Dino heraussprignt: Ballert sofort auf ihn! Ein zweiter befindet sich etwas höher. Ein flinkes kleines, höchst nervenaufreibendes Geschöpf stellt den Endwächter dar. Feuert unerschrocken von ober- oder unterhalb und geht weiter den Abhang hinunter, bis Ihr be-obachtet, wie ein Bliz in den Boden einschlägt, was wiederum ein Waldfeuer von beträchtlichen Ausmaßen auslöst, das Euch die Zehen ankohlt, wenn Ihr nicht ganz schnell zur Plattform zurückwetzt! Wartet ein paar Sekunden, bis sich das Feuer ausgebrannt hat und Ihr werdet feststellen, daß Ihr die nun laublosen Äste als Plattformen benutzten könnt! Genau das tut Ihr auch: Bewegt Euch nach rechts und seht zu, daß Ihr nicht doch noch vom Restfeuer angekokelt werdet...den letzten Dino könnt Ihr ganz einfach vom letzten Ast aus "überspringen".

Im folgenden Level braust der Wind noch immer durch die Bäume. Bewegt Euch vorsichtig voran, denn Hast und Eile leiten Euch hier geradewegs in die Klauen des Feindes! Als nächstes trefft Ihr kurz hintereinander auf zwei Galimimi in den Sträuchern, die Ihr natürlich fleißig mit Betäubungsmitteln beglückt. Nun kommt Ihr zu einem See, in den ununterbrochen Blitze einschlagen. Springt auf den über dem Wasser hängenden Ast, wartet den Blitzschlag ab, springt ins Wasser und dann ganz schnell an Land, bevor Ihr getroffen werdet.

Diese Prozedur wiederholt Ihr beim nächsten Hindernis. Sammelt Granaten ein während Ihr Euch nach unten bewegt und feuert sie auf den kleinen Dino. Noch einer kommt auf Euch zu, wenn Ihr das Ende schon beinahe erreicht habt: Wenn Ihr schnell genug seid, könnt Ihr ihn überspringen. Der Kampf mit dem Triceratops ist recht schwierig: Ihr müßt zur Rebe oben im Bildschirm hochspringen und Euch dort festhalten. Wenn der riesenhafte Dinosaurier Euch rammt, besteht zwar die Möglichkeit, daß Ihr abgeschüttelt werdet, doch solange Ihr auf dem unterhalb liegenden Vorsprung landet, habt Ihr eine Über-lebenschance. Es ist eine gute Idee, so viel wie möglich "herum-zuhängen", denn wenn der Triceratops angreift, schmeißt er mit energieraubendem Lehm um sich, der Euch trifft, wenn Ihr Euch immer auf dem Vorsprung befindet. Die wichtigen Überlebenspunkte erhaltet Ihr, wenn es Euch gelingt, eine Granate auf seinen Schwanz (ausgerechnet!) zu werfen. Seid bereit, wenn er sich von Euch abwendet!

AUF EINEN BLICK



NAME: Jurassic Park
SPIELZEIT: 2 Tage
HÖCHSTES SCORE: 110,692
LEVEL : 4
HERAUSFORDERUNG: leicht





LAND OF ILLUSION

ALLE 14 STERNE FINDEN

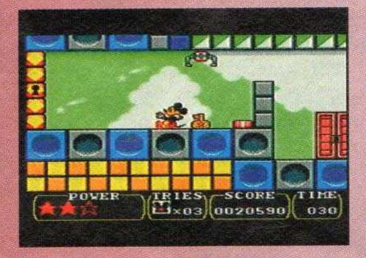
Wenn es Euch gelingt, das Spiel mit allen 14 Sternen zu beenden, bekommt Ihr als Belohnung 100,000 Punkte und eine andere Endspielansicht.

Wald:
Klettert durch die zweite Tür den großen Baum hinauf, benutzt dann das Seil, um die Mauer auf der rechten Seite zu erklimmen, Ihr findet oben den Stern.

See:
Nachdem Ihr Blacksmith Castle geschafft habt, kehrt zum See zurück und begebt Euch zur langen Unterwasserpassage, wo zuvor eine starke Strömung zu finden war. Schwimmt die zweite Luftpassage aufwärts, um den Stern zu kriegen.

Blacksmith-Schloß:
Sobald Ihr den Stern entdeckt, benutzt die Sprungfeder, um über die Mauer zu springen und ihn Euch zu greifen.

Schloßruine:
Geht durch den Level und Ihr könnt den Stern oben auf der Mauer beim Restart Point und der nach unten führenden Leiter finden. Benutzt das Seil!



Winzige Höhle:
Klettert im zweiten Abschnitt die Mauer links vom Ausgang mit Hilfe des Seils hoch und Ihr findet den Stern oben rechts.

Blumenfeld:
Wenn Ihr die Rosenbüsche mit den Dornen drunter erreicht, hüpft die beiden Rosen hoch und wenn Ihr Euch auf der größeren befindet, torkelt von rechts ein Schmetterling daher. Verwandelt Euch in Mini-Mickey und attackiert seinen Kopf. Ihr tötet ihn aber nicht, sondern hüpft nur auf ihm auf und nieder. Bewegt Euch solchermaßen nach links, bis Ihr die größte Blume mit dem Stern erreicht.

Spielzeugfabrik:
Geht durch die erste, sich hinter dem riesigen Keyboard befindliche Tür durch den Raum nach rechts. Am Ende befindet sich der Stern.

Ruinen:
Nachdem Ihr die beiden Felsen passiert habt, die in die Luft gehen, wenn Ihr sie trefft, klettert die erste Leiter und die Mauer rechts von dem Zimmer hoch und oben findet Ihr den Stern.

Felsige Kliffs:
Klettert das erste Kliff hoch, springt links herunter und schlagt mit Eurer Hüfte den Kopf des Vogels ab, so daß Ihr auf der kleinen Plattform in der Luft landet, denn dort befindet sich der Stern. Das ist ziemlich schwierig zu schaffen!



Wüste:
Wenn Ihr Euch in der Pyramide befindet, sammelt den goldenen Schlüssel ein wie üblich und öffnet die Barriere, die die Tür zum Endboß versperrt. Geht nicht durch die Tür, sondern bewegt Euch wieder nach oben und sammelt den Schlüssel von derselben Stelle ein wie zuvor und nehmt ihn mit nach links von der Tür. Legt ihn hin, stellt Euch darauf und springt auf den vorstehenden Felsen. Geht durch die Mauer in den Geheimraum mit dem Stern. Verlaßt den Raum mit Hilfe des Seils wieder.

Schloß der Prinzessin:
Bewegt Euch wie üblich durch den Level, bis Ihr zu zwei Türen kommt. Geht durch die rechte und durchquert den Raum, bis Ihr den Stern findet.

Sandschloß:
Durchquert den Wasserlevel bis Ihr aus dem Wasser auf die sandigen Plattformen springen müßt. Benutzt das Seil, um die Mauer links hinaufzuklettern und begebt Euch über die oberhalb gelegenen Plattformen, um den Stern zu erreichen.

Klettert die Bohnenstange hinauf und passiert oben die Tür. Laßt Euch links von der Wolke fallen und haltet Euch sofort rechts, um auf die



kleine Wolke mit dem Stern zu fallen. Springt zurück, indem Ihr die beiden kleineren Wolken oben benutzt.

Phantomschloß:
Ihr habt die Wahl zwischen drei Türen: Wählt die rechte und Ihr findet den Stern.

Eingesendet von Ute Reserheim & Beate Schultz, München.

SPIELZEUGLAND-BONI

Nachdem Ihr auf dem Spielzeugland-Level den Boß getötet habt, werdet Ihr zum Eingang des Levels zurücktransportiert. Geht geschwind wieder durch die Tür und wiederholt den Abschnitt ohne jedoch den grünen Edelstein in der Klavier-Szene einzusammeln. Wenn Ihr die lange Leiter erreicht, die Euch zum Boß bringt, findet Ihr Euch auf einmal wieder am Eingang desselben Abschnitts wieder. Wenn Ihr immer wieder durch die Tür geht und das Spiel spielt (ohne den grünen Edelstein einzusammeln), kriegt Ihr Extraleben! Wenn Ihr genug beisammen habt, nehmt den grünen Edelstein und Ihr beendet den Abschnitt mit all diesen Leben!





Chapter 2
Spirit of the Holy Spring

Rindo ist die Stadt der Schauspieler und Ihr seid hier, um ein Schiff zu erstehen, mit dem Ihr nach Prompt reisen könnt, aber wieder einmal trügt der Schein...der Sohn des Bürgermeisters ist verschollen und der Zirkus hat Einzug in die Stadt gehalten. In diesem Zirkus geht es nicht nur um Löwen, Tiger und Bären!

Dies ist das Büro des Bürgermeisters. Unterhaltet Euch mit ihm und er wird Euch Anweisungen geben, wie Ihr in Eurer Mission fortzufahren habt.

Sobald Ihr den Sohnemann des Bürgermeisters gerettet habt, begebt Euch auf das Boot des Bürgermeisters, wo Ihr aber leider keine Gelegenheit bekommt, Eure Segelkünste auszuprobieren, denn Myshealla tritt in Erscheinung und versinkt kurzerhand das Boot.

Rindo

Der Zirkus hält seinen Einzug in die Stadt und des Bürgermeisters Knabe ist mit dabei. Ihr müßt mit dem Bürgermeister sprechen und dann zurück zum Zirkus gehen, um den Sohn zu retten. Im Zelt gibt es eine Ansammlung verschiedenartiger Kreaturen zu bekämpfen, u.a.einen gräßlichen Clown, fiese Marionetten etc.

Schatten-abtei

In der Abtei habt Ihr es mit Zombies, Skeletten und andern schauerlichen Kreaturen zu tun. Wenn der Kampf vorbei ist, verwandelt sich die steinerne Statue in Amon, der dann der Shining Force beitreten wird.

Diese Treppe führt in eine Gruft, in der ein kleines Kind herumirrt.

Wenn Ihr die Abtei betretet, scheinen die Leute verwirrt zu sein und folgen Euch. Die Gräber sind umgegraben worden und die Särge sind leer. Begebt Euch zur Kirche und es wird kein Zweifel mehr darüber bestehen, daß es in der Abtei spukt.

Manarina Magie-Schule

Die Manarina Magie-Schule ist ein zauberhafter Ort voller Hexer. Hier müßt Ihr Anri finden, die Tochter des Monarchen von Guardiana, und ihr die traurige Neuigkeiten ihren Vater betreffend mitteilen. Sie wird dann vermutlich Eurer Truppe beitreten.

Wenn Ihr diesen Raum durchsucht, macht Ihr ein Domingoei ausfindig, holt es Euch, es wird Euch später sehr gelegen kommen.

Geht durch diese Tür und sprecht mit Otrant, der Euch vom Lichtgestirn berichten wird. Geht die Stufen runter und schlagt Euch mit den Skeletten, Riesenfledermäusen, Heckenschützen und Zombies herum. Nach dem Kampf solltet Ihr in der Kommode das Lichtgestirn finden.

Geht hier runter und unterhaltet Euch mit der Hexe – sie verwandelt sich nur so zum Spaß in ein Hähnchen. Sobald das geschehen ist, begebt Euch in die Prominentensuite, wo der Zauberer Euch zurückverwandeln wird.

Teich der Alten

Begebt Euch zum Ende der Plattform und benutzt das Lichtgestirn. Eine Figur wird aus dem Wasser auftauchen und Euch weiterhelfen.

Ihr betretet diesen Abschnitt, um herauszufinden, was Ihr mit dem Lichtgestirn tun sollt. Benutzt die Treppe und begebt Euch zum Teich, um Euch Rat zu holen.



Dieser Knabe gibt Euch die nötigen Anweisungen.

LEVEL STEIGERN
Schaltet die Konsole ab. Haltet HOCH gedrückt, startet auf dem Joypad des 2. Spielers und schaltet die Konsole an. Sobald das Sega-Logo erscheint, haltet weiterhin A gedrückt, startet auf dem Joypad des 1. Spielers; drückt A und C auf dem Pad des zweiten Spielers. Beginnt, wo immer Ihr wollt, wenn Ihr die verbotene Box "benutzt", steigt der Level auf 19. Warnung: Dieser CHEAT ist nicht ganz einfach anzuwenden!

Chapter 3
Secret Weapon of Runefaust

Nachdem Ihr die Schattenabtei von den Untoten befreit habt, geht's ab nach Bustoke. Sprecht mit dem alten Mann, rechts vom Eingang, der Euch berichten wird, daß die Männer des Dorfes zum Arbeiten in den Steinbruch geschickt worden sind, nur Zylo nicht, der vergiftet worden ist. Der Alte kann Zylo retten, wenn Ihr zum Steinbruch geht und den Mondstein findet. Begebt Euch nach rechts zum Steinbruch, wo Ihr gegen Bösewichter aller Art zu kämpfen habt. Schnappt Euch den Mondstein, gebt ihn dem alten Mann, der daraus Mondtau fabriziert, um Zylo zu heilen. Geht zu Zylos Käfig und benutzt den Mondtau; Zylo wird sodann der Shining Force beitreten. Steigt dann zum oberen Teil des Dorfes und macht Diane ausfindig, die auch Eurer Truppe beitritt. Eure Mission im Dorf ist erledigt.





Sprecht mit Karon nachdem Ihr das Dorf durchsucht habt, nicht früher, sonst verschwindet sie! Sie wird Euch raten, das Schloß von Balbazak zu besuchen.

Sprecht mit dem Waisenkind im Laden, es wird Euer Domingoei für Euch ausbrüten und der Zauberer Domingo wird Eurer Truppe beitreten.

Pao

Die Mitglieder des Wanderzirkusses Pao sind ein munteres Trüppchen, doch sie machen sich Sorgen, daß König Ramladu verhext worden ist und unter dem Einfluß von Kane steht, was sich nicht vorteilhaft auf seine Umgebung auswirkt. Ihr werdet hier viele verwandte Seelen finden und es lohnt sich, das gesamte Dorf zu durchsuchen.

Guntz wandert im Schafstall herum: Er ist auf der Suche nach Euch, um der Shining Force beizutreten.

Brückenschlacht

Nachdem Ihr Urbantol verlassen habt, müßt Ihr um die Brücke kämpfen und sie überqueren, um nach Pao vorzudringen. Ihr kloppt Euch mit Skeletten, finsteren Kobolden und Priestern, Eidechsenmännern, Pegasus-Rittern und zwei silbernen Rittern. Das Laser-Auge tut das Seinige auf der Brücke. Ihr schickt am besten Eure stärksten Kämpfer, die Krieger und Zylo auf die Brücke. Wenn das Laser-Auge 3 erreicht hat, ruft Eure Gefolgschaft zurück, sonst zerstört das Auge sie. Schickt Eure Mannen dann über die Brücke, um es zu zerstören. Tötet danach den silbernen Ritter, dann fällt die gesamte Truppe. Nach der Schlacht tritt Pelle der Shining Force bei. Ihr dringt nun zum nächsten Level und Pao vor. Vergeßt nicht: Je mehr Gebrauch Ihr von einer Figur macht, desto stärker wird sie!

Im Hauptquartier könnt Ihr die Figuren wechseln und Euch Rat von Nova holen.

Falls einer Eurer Mannen den 10. Level erreicht hat, befördert ihn unverzüglich, denn je eher das geschieht, desto mehr Kraft gewinnt er.

Sobald Ihr den Kampf gewonnen habt, könnt Ihr aufs Schiff zurückkehren und in den 5. Abschnitt segeln.



Sobald Ihr das Schloß durchquert habt, wendet Euch diesen Türen zu und Ihr befindet Euch auf dem Quai, wo Ihr Meersfledermäusen, silbernen Rittern, fiesen Marionetten und Balbazak selbst den Frack vollhauen müßt.

Ihr müßt Euren Weg ins Schloß kämpfen und gegen Pegasus-Ritter, silberne Ritter, Höllenhunde, finstere Geistliche und eine Artillerie antreten. Sobald das erledigt ist, begebt Euch durch die untere Tür ins Schloß.

Balbasaks Schloß

Wenn Ihr das Schloß erreicht, werden die Schlachten einfacher für Euch, denn Eure Kämpfer haben an Kraft gewonnen. In den Mauern dieses Schlosses findet sich die Antwort, wie Ihr über das Meer nach Prompt gelangen könnt, nur Balbazak steht Euch noch im Wege!

Chapter 5 Gateway to the Hidden Shrine



Sprecht mit dem König, der dann Euer Schiff repariert und Euch Gegenstände verkauft.

Benutzt dieses hübsche kleine Boot, mit dem Ihr eine Rundfahrt um die Insel macht.

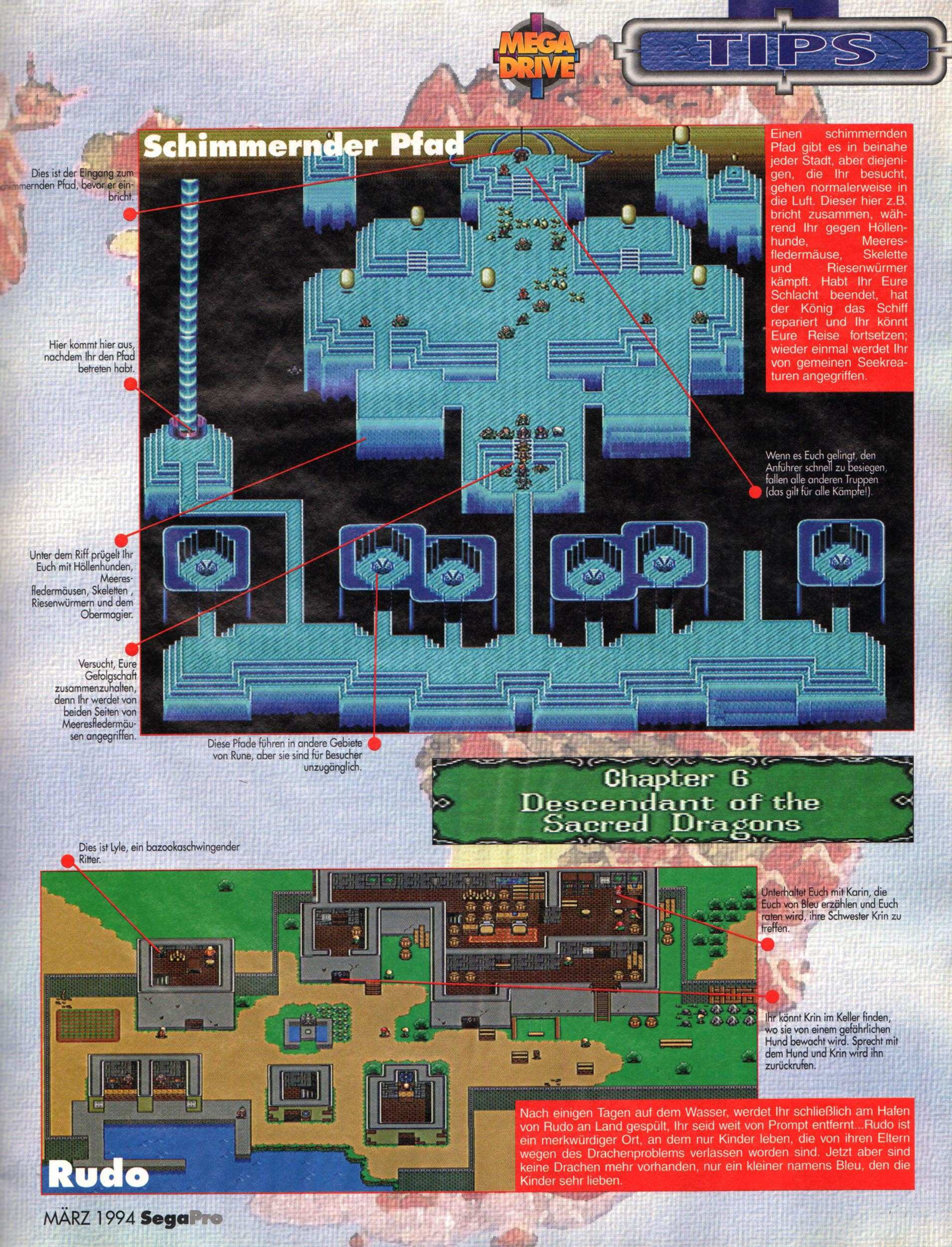
Dies ist Boken, ein Tourist, der in jeder Stadt auftaucht. Seht Euch immer nach ihm um.

Hier beginnt der Schimmernde Pfad.

Der vermisste Priester. Er hat seine eigene Abtei auf dem Riff.

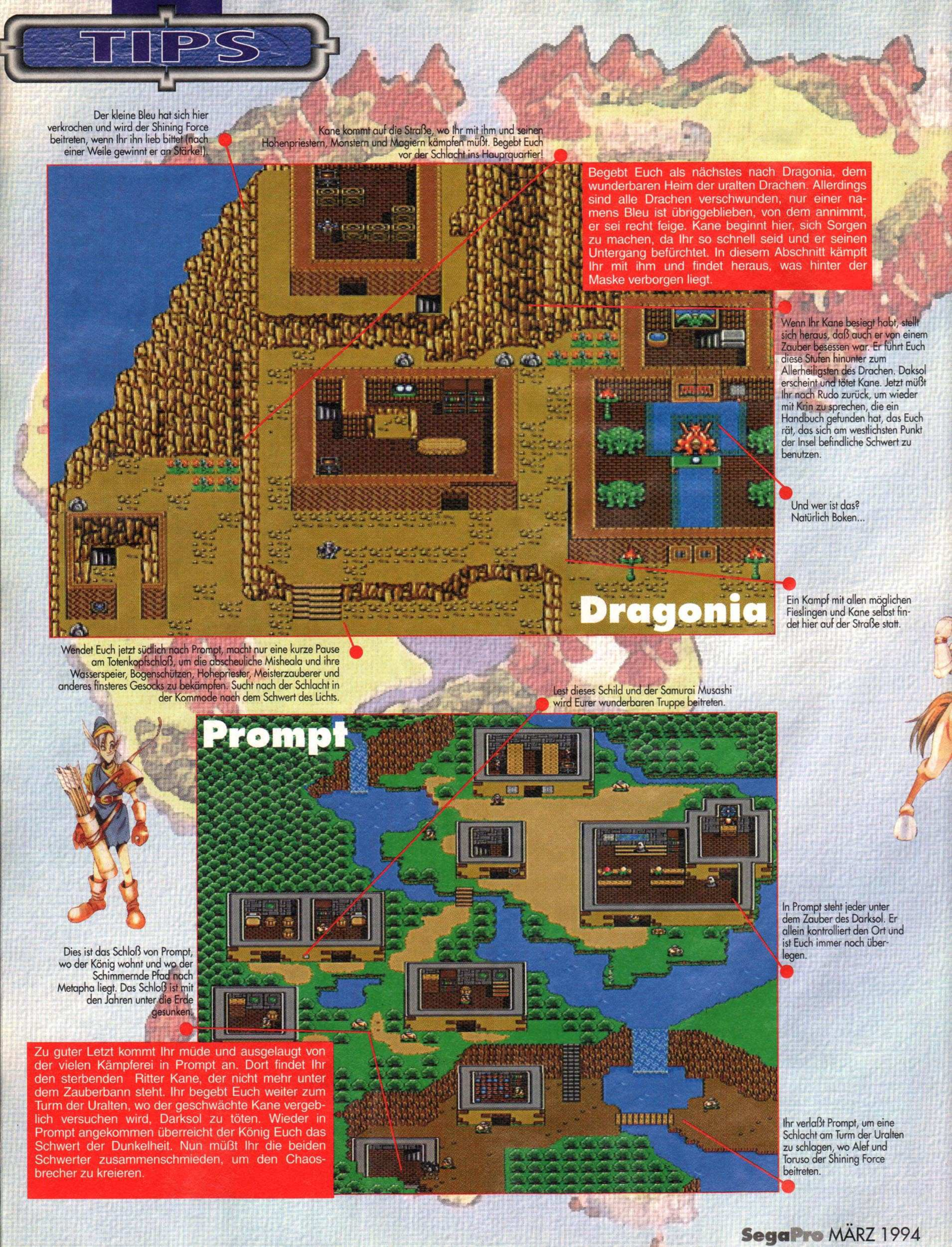
Waral

Euer Schiff, das sich unter ständiger Attacke von Meeresfledermäusen, Pegasus-Rittern, Schellfischen und Meeresschnecken befand, läuft endlich in den Hafen der paradisischen Insel Waral ein. Meeresjungfrauen paddeln in den Wellen, Jünglinge sonnen sich und essen Fisch und andere Delikatessen. Die Idylle wird jedoch durch das Verschwinden des Inselpriesters gestört.



Einen schimmernden Pfad gibt es in beinahe jeder Stadt, aber diejenigen, die Ihr besucht, gehen normalerweise in die Luft. Dieser hier z.B. bricht zusammen, während Ihr gegen Höllenhunde, Meeresfledermäuse, Skelette und Riesenwürmer kämpft. Habt Ihr Eure Schlacht beendet, hat der König das Schiff repariert und Ihr könnt Eure Reise fortsetzen; wieder einmal werdet Ihr von gemeinen Seekreaturen angegriffen.

Nach einigen Tagen auf dem Wasser, werdet Ihr schließlich am Hafen von Rudo an Land gespült, Ihr seid weit von Prompt entfernt...Rudo ist ein merkwürdiger Ort, an dem nur Kinder leben, die von ihren Eltern wegen des Drachenproblems verlassen worden sind. Jetzt aber sind keine Drachen mehr vorhanden, nur ein kleiner namens Bleu, den die Kinder sehr lieben.



Begebt Euch als nächstes nach Dragonia, dem wunderbaren Heim der uralten Drachen. Allerdings sind alle Drachen verschwunden, nur einer namens Bleu ist übriggeblieben, von dem annimmt, er sei recht feige. Kane beginnt hier, sich Sorgen zu machen, da Ihr so schnell seid und er seinen Untergang befürchtet. In diesem Abschnitt kämpft Ihr mit ihm und findet heraus, was hinter der Maske verborgen liegt.

Dragonia

Der kleine Bleu hat sich hier verkrochen und wird der Shining Force beitreten, wenn Ihr ihn lieb bittet (nach einer Weile gewinnt er an Stärke!).

Kane kommt auf die Straße, wo Ihr mit ihm und seinen Hohenpriestern, Monstern und Magiern kämpfen müßt. Begebt Euch vor der Schlacht ins Hauprquartier!

Wenn Ihr Kane besiegt habt, stellt sich heraus, daß auch er von einem Zauber besessen war. Er führt Euch diese Stufen hinunter zum Allerheiligsten des Drachen. Daksol erscheint und tötet Kane. Jetzt müßt Ihr nach Rudo zurück, um wieder mit Krin zu sprechen, die ein Handbuch gefunden hat, das Euch rät, das sich am westlichsten Punkt der Insel befindliche Schwert zu benutzen.

Und wer ist das? Natürlich Boken...

Ein Kampf mit allen möglichen Fieslingen und Kane selbst findet hier auf der Straße statt.

Wendet Euch jetzt südlich nach Prompt, macht nur eine kurze Pause am Totenkopfschloß, um die abscheuliche Misheala und ihre Wasserspeier, Bogenschützen, Hohepriester, Meisterzauberer und anderes finsteres Gesocks zu bekämpfen. Sucht nach der Schlacht in der Kommode nach dem Schwert des Lichts.

Prompt

Lest dieses Schild und der Samurai Musashi wird Eurer wunderbaren Truppe beitreten.

Dies ist das Schloß von Prompt, wo der König wohnt und wo der Schimmernde Pfad nach Metapha liegt. Das Schloß ist mit den Jahren unter die Erde gesunken.

In Prompt steht jeder unter dem Zauber des Darksol. Er allein kontrolliert den Ort und ist Euch immer noch überlegen.

Zu guter Letzt kommt Ihr müde und ausgelaugt von der vielen Kämpferei in Prompt an. Dort findet Ihr den sterbenden Ritter Kane, der nicht mehr unter dem Zauberbann steht. Ihr begebt Euch weiter zum Turm der Uralten, wo der geschwächte Kane vergeblich versuchen wird, Darksol zu töten. Wieder in Prompt angekommen überreicht der König Euch das Schwert der Dunkelheit. Nun müßt Ihr die beiden Schwerter zusammenschmieden, um den Chaosbrecher zu kreieren.

Ihr verlaßt Prompt, um eine Schlacht am Turm der Uralten zu schlagen, wo Alef und Toruso der Shining Force beitreten.

Im unterhalb von Prompt gelegenen Schloß befand sich der Schimmernde Pfad nach Metapha. In Metapha mußtet Ihr noch einmal das Lichtgestirn benutzen, um den Geist des Pools ein letztes Mal zum Vorschein zu bringen. Ihr wurdet dann aufgefordert, das Dunkle Schwert auf den rechten Altar und das Schwert des Lichts auf den linken zu legen. Die Kraft der beiden Schwerter wurde vereint, um gemeinsam den Chaosbrecher zu produzieren. Nun erreicht Ihr Euer Ziel, Runefaust! Begebt Euch zum Schloß und sprecht mit Mahato, der Euch von den Problemen seines Königs berichtet. Verlaßt Runefaust durch den westlichen Ausgang und prügelt Euch mit König Ramladu und den bösen Robotern von Darksol. Macht Euch jedoch nicht allzuviele Sorgen, denn Eure Mannen sind jetzt so stark, daß sie beinahe unbesiegbar sind.

Runefaust



Mahato, der Zauberer; er weiß vom Schicksal des Monarchen.

Verlaßt Runefaust ein zweites Mal und wendet Euch der Küste zu, wo Ihr den Chaosbrecher benutzen müßt. Das Schloß der Uralten taucht aus den Wellen auf, geht hinein und Ihr steht Darksol gegenüber. Die Kämpfe sind aber nicht so schwierig, wie sie einmal waren, da Eure Gefolgschaft jetzt sehr stark ist. Bei seinem Tode beschwört Darksol den Dunklen Drachen aus den Tiefen der Hölle herauf. Beim Kampf gegen den Drachen solltet Ihr Ninja, den Samurai und den Werwolf auf jeweils einen der Drachenköpfe stecken und Euch des Zaubers bedienen, bis keiner mehr übrig ist. Nach einem langen Kampf sind die Köpfe geschwächt und sterben, aber sie haben selbst viel Zauberkraft zur Verfügung!

All Eure Soldaten sollten zu diesem Zeitpunkt befördert worden sein und sich ca. auf Level 20+ befinden.

Auf einem dieser Büsche findet Ihr eine Nachricht von Hanzou, dem Ninja. Vergeßt ihn nicht!

Wenn der Dunkle Drachen stirbt, sinkt das Schloß der Uralten ins Meer, doch das Schicksal unseres Helden bleibt unklar. Schweren Herzens geht die restliche Truppe ohne ihren geliebten Anführer davon und betet für seine Seele. Adam, der Roboter, geht in die Felder, um als Farmarbeiter sein Brot zu verdienen. Der gutgekleidete und gutgenährte Bauer hat etwas Vertrautes an sich... Nein, das kann doch wohl nicht sein...

AUF EINEN BLICK

NAME: The Shining Force
SPIELZEIT: 1 woche
HÖCHSTES SCORE: n/v
LEVEL: 8
HERAUSFORDERUNG: mittel

CHUN LI

Blitztritt

Eine ausgezeichnete Überraschungsbewegung. Chun Lis Füße bewegen sich so schnell, daß sie jedesmal 5 oder 6 Treffer landen kann.

JEDER BELIEBIGE TRITT WIEDERHOLT



Feuerball

Eine mit Geschwindigkeit schwer auszuführende Bewegung, aber dennoch eine wirksame Langstreckenraketenattacke gegen Kens oder Ryus Feuerkugeln.

A, A-D, D, D-T, & SCHLAG



Wirbelnder Vogel-Tritt

Chun Li verwandelt sich in einen Wirbelwind aus rotierenden Tritten, gegen den man sich nur mit Schwierigkeiten zur Wehr setzten kann. Zwei oder drei Treffer sind nötig!

2 SEKUNDEN LANG D DRÜCKEN, DANN U & TRITT



Handtritt

Eine klassischen Bewegung, um Euren Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Ihr könnt diese Bewegung sooft Ihr wollt wiederholen, und somit Euren Sieg sichern.

D & HARTER SCHLAG



Kraftwurf

Eine eindrucksvolle Bewegung, verbraucht eine Menge Energie.

DRÜCKT AUF DEN GEGNER ZU & HARTER SCHLAG



Rückwärtssalto

Eine der neueren Bewegungen, mit der Ihr Euren Gegner treffen könnt, die Euch aber auch aus der Reichweite desselben bringt.

DRÜCHT AUF DEN GEGNER ZU & TRITT



Ellbogen

Schlagt Eurem Gegner mit dieser kraftvollen Bewegung die Nase platt. Ihr könnt sie auch am Ende einer Kombinationsbewegung als Betäubung wirksam anwenden.

GEHT NAHE AN EUREN GEGNER HERAN & SCHLAG



Flugwurf

Ohne Zweifel eine der kraftvollsten Bewegungen des Spiels. Macht Spaß!

DRÜCKT IN DER LUFT AUF DEN GEGNER ZU & HARTER SCHLAG



Chun Li ist schon oft als die stärkste Frau aller Zeiten bezeichnet worden - sie ist mit Sicherheit die schnellste. Mit ihrer Schnelligkeit und Wendigkeit ist ihre Figur eine der besten zu kontrollieren und sie ist außerordentlich schwer zu besiegen. Die Mega Drive-Variante wartet mit Chun Lis verbesserten Spezialbewegungen auf, z.B. einer bemerkenswerten Feuerkugel und einem Rückwärtssalto. Chun ist schneller als jeder andere Charakter (mit der möglichen Ausnahme von Vega) und bewegt sich mit erstaunlicher Grazie in der Luft. Ihr Blitztritt ist einfach auszuführen und sehr schwer zu schlagen.

CHUN LI ALS GEGNER

Chun Li führt die überwiegende Anzahl ihrer Attacken in der Luft aus - wenn sie also zum Sprung ansetzt, haltet Euch außer Reich- (oder "Tritt-")weite!
Am besten verteidigt Ihr Euch gegen diese luftigen Angriffe mit einem Drachenschlag (Ken und Ryu). Die meisten Figuren haben eine ähnliche Bewegung zur Verfügung und sind in der Lage, Chun Li aufzuhalten. Greift sie an, wenn sie versucht, Euch zu attackieren; sie ist mit wohlgeplanten Hochtritten einzuschüchtern, wenn sie wieder nach unten kommt. Chun wartet außerdem mit einem besonders schnellen Blitztritt und Wirbelndem Vogel-Tritt auf, gegen die Ihr Euch mit Feuerkugeln oder ähnlichen Bewegungen verteidigen könnt. Wenn es der Dame jedoch gelingt, Euch zu betäuben, kennt sie kein Erbarmen...Blockiert, wenn sie auf Euch springt, immer nach oben,, um ihrer fürchterlichen Kopf-Trampel-Bewegung zu entgehen.







Drachenschlag

Höhepunkt aller Angriffe: Der Drachenschlag oder Ha-Dou-Ken, verbraucht jede Menge Energie, vereitelt alle Luftangriffe und ist einfach cool!

T, D, D-T & SCHLAG



Goldene Feuerkugel

Führt die Standard-Feuerkugelbewegung aus (normalerweise dreimal hintereinander) und oft geht daraus die viel kraftvollere Goldene Feuerkugel hervor.

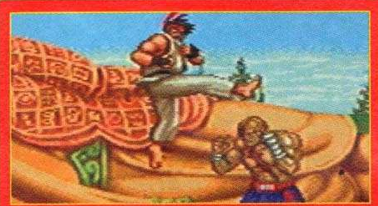
D, D-T, T & SCHLAG mal 3



Feuerkugel

Der nun schon berühmte Raketenangriff eignet sich gut für die meisten langsameren Figuren, die nicht aus dem Weg springen können.
Je nach Typ des Schlages passiert er schnell oder langsam.

D, D-T, T & SCHLAG



Luft-Wirbelwind

Springt in die Luft und vollführt diese Bewegung; so kann Ryu über jeden beliebigen Angriff wirbeln und von der gegenüberliegenden Seite angreifen.

SPRUNG, DANN D, D-A, A & TRITT



Wirbelwind-Tritt

Je nachdem, mit welcher Stärke dieser Tritt ausgeführt wird, kann er Euch quer über den Bildschirm transportieren. Wenn der Gegner nahe ist, kann er acht- oder neunmal getroffen werden!

D, D-A, A & TRITT



Beinwurf

Ein harter Schlag kann benutzt werden, um dasselbe Resultat zu erlangen.

DRÜCKT AUF DEN GEGNER ZU & TRETET KRAFTVOLL ZU



Axentritt

Mit dieser Bewegung wird ein Doppeltreffer erzielt, aber nur wenn Eure Gegner betäubt sind.

NAHE AN DEN GEGNER HERAN UND HARTER TRITT



Beinschwung

Diese Bewegung eignet sich vor allem gut dafür, dem Gegner den Boden unter den Füßen wegzunehmen und ihn in eine defensive Position zu versetzten.

D & HARTER TRITT



Ryu ist einer der elementarsten Spieler, aber auch einer der ehrgeizigsten in SF II. Drei Hauptbewegungen stehen ihm zur Verfügung: Der hohe Drachenschlag, der sich gut zur Verteidigung gegen Flugtritte und andere Luftbewegungen eignet. Der Tornado-Tritt kann in der Luft ausgeführt werden und es ist sehr schwer, sich gegen ihn zu verteidigen. Als drittes ist die Feuerkugel zu nennen, eine kraftvolle Spezialbewegung, die sich dazu eignet, den Gegner zu betäuben, bevor ihm mit dem Tornado-Tritt das Letzte gebt. Ryu hatte denselben Lehrmeister wie Ken, die beiden arbeiten also gut zusammen, ihre Bewegungen sehen sich sehr ähnlich.

RYU ALS GEGNER

Timing ist in Eurer Verteidigungsstrategie gegen Ryu sehr wichtig. Er ist nach dem hohen Drachenschlag verwundbar: Tretet ihm in die Seite oder versucht, eine Spezialbewegung anzubringen. Achtet auf seine Feuerkugeln: Springt entweder über sie oder feuert Eure eigenen gegen sie ab, um die seine aufzuhalten. Ryu ist sowohl in der Luft alsauch auf dem Boden ein nicht zu unterschätzender Gegner, behaltet zu allen Zeiten ein wachsames Auge auf ihn! Wenn er erst einmal mehrere seiner Bewegungen kombiniert, ist er praktisch unschlagbar.







KEN

Ken hatte denselben Lehrmeister wie Ryu, daher sind ihre Kampfstile sich sehr ähnlich: Durch seinen Drachenschlag und Tornado-Tritt ist Ken ein sehr starker Gegner, er hat Bärenkräfte und versucht am Anfang eines Kampfes erst einmal, seinen Gegner auf den Boden zu werfen. Er ist außerdem sehr schnell und in der Lage, Bewegungen sehr effektiv zu kombinieren. Seine Kraft und seine Fähigkeit zu schnellem Denken und Kombinieren machen ihn zu einem noch schwierigeren Gegner als Ryu, an ihm kann man sich leicht die Zähne ausbeißen. Ken ist stärker, Ryu ist schneller!

KEN ALS GEGNER

Wie Ryu ist auch Ken am leichtesten mit gutgeplanten Schlägen oder Tritten verwundbar, wenn er seinen Drachenschlag ausführt. Seine starke Seite sind seine Kombinationen und seine Spezialbewegungen; wenn er vorhat, eine Feuerkugel loszuschicken, tritt er rückwärts und lehnt sich vor, das ist immer ein sicheres Zeichen! Achtet immer auf diese Kugeln und seht zu, daß Ihr ihnen springenderweise ausweicht. Kraftmeier Ken benutzt gerne Würfe und versucht, Euch in eine Ecke zu werfen und Euch dann mit Tornado-Tritten und Drachenschlägen Saures zu geben. Schnelle Figuren wie Chun Li oder Ryu haben eine gute Chance gegen ihn, aber manchmal braucht es die Bärenkräfte von Guile oder Bison, um ihn zu besiegen. Wenn es Euch gelingt, ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen, hat Ken einige Schwierigkeiten, wieder auf die Füße zu kommen.



Drachenschlag

Kens Bewegung ist dieselbe wie Ryus, hat aber mehr Wucht. Kens Drachenschlag ist beinahe unbesiegbar und in der Kombination perfekt.

T, D, D-T & SCHLAG



Goldene Feuerkugel

Wenn Ihr die Feuerkugel oft genug losschickt, läßt Ken seine Goldene Feuerkugel los, die mächtiger und kraftvoller ist als alle anderen.

D, D-T, T & 3MAL SCHLAG



Feuerkugel

Die normale blaue Feuerkugel ist ideal für Langstreckenangriffe, denn sie nimmt dem Gegner in jeder Lage Energie.

D, D-T, T & SCHLAG



Wirbelwind

Mit Hilfe dieser sehr wirkungsvollen Bewegung könnt Ihr Euch aus jedem Winkel befreien!

SPRUNG, DANN D, D-A, A UND TRITT



Wirbelwind-Tritt

Diese Bewegung ist schwierig zu blockieren und total unvorsehbar, der Wirbelwind-Tritt ist eine brillante Bewegung.

D, D-A, A& TRITT



Kraftwurf

Mit dieser Bewegung packt Ihr Euren Gegner am Nacken und werft ihn quer über das Screen, das kostet ihn jede Menge Energie.

DRÜCKT HIN & HARTER SCHLAG



Gleit-Tritt

Diese Bewegung ist am wirkungsvollsten, wenn man sie mit einem normalen Flugtritt kombiniert. Führt zuerst den Hochtritt aus, laßt Euch dann hinunter, um den Gleit-Tritt hintenanzuhängen.

D & HARTER TRITT



Axt-Tritt

Wendet diese Bewegung an, wenn der Gegner betäubt und hilflos ist.

STELLT EUCH DIREKT VOR DEN GEGNER & HARTER TRITT







Überschallknall

Guiles Projektil-Waffe ist kraftvoller als die Feuerkugel, aber nur gut für Überraschungsangriffe aus kurzer Entfernung.

2 SEKUNDEN LANG A, DANN T & SCHLAG



Blitztritt

Diese Bewegung ist die Mutter aller Verteidigungsmittel. Sie ist recht einfach auszuführen, wenn Ihr blockiert und hat einen tödlichen Effekt.

2 SEKUNDEN LANG D, DANN U & TRITT



Sturz

Okay, okay, keine eigentliche Spezialbewegung, doch ein bemerkenswerter Zusatz zum normalen Sprung und unvorhersehbar, wenn Ken auf Euch zugewirbelt kommt.

U-T & HARTER SCHLAG



Knie

Die Knie-Bewegung, die nur in den Champion Editions der Münzversion vorkommt, ist leicht und schnell auszuführen; blockiert anschließend.

T & MITTLERER TRITT



Flugwurf

Wie Chun Lis luftiger Wurf, ist auch der von Guile sehr kraftvoll!

U-T & HARTER SCHLAG



Uppercut

Der Uppercut ist eine von Guiles wenigen guten Verteidigungsgriffen, mit ihm kann er die meisten Angriffe aus der Luft abwehren.

GEHT NAHE AN EUREN GEGNER HERAN & HARTER SCHLAG



Rundtritt

Eine effektive Langstreckenbewegung, die dem Gegner die Energie raubt.

GEHT NAHE AN EUREN GEGNER HERAN & HARTER TRITT



HINTERGRUND

Ein guter energieraubender Griff, der Eure Gegner betäubt, da sie sich nicht verteidigen können.

PUSH INTO OPPONENT & HARD PUNCH



GUILE

Guile war einmal ein Major in den US-Spezial-Streikräften und er übt sich gern in Faustkämpfen. Er ist der wendigste Kämpfer im Spiel, sein Todfeind ist M Bison, sein Überschnallknall sowie seine Blitztritte sind gute Waffen gegen jeden Gegner und seine Kampffähigkeit in der Luft ist unvergleichlich! Gegen Guiles Blitztritt wehrt man sich am besten mit Kens oder Ryus Drachenschlag; die andere große Stärke des Ex-Soldaten sind seine Schläge - mehrere pro Sekunde! Wenn Guile seine Blitztritte anwendet, ist er praktisch unschlagbar...

GUILE ALS GEGNER

Wenn Ihr gegen Guile antretet, ist Eure beste Taktik, über seinen Überschallknall zu springen. Wenn es Euch gelingt, ein paar Gleittritte und Tiefschläge gegen ihn anzubringen, habt Ihr eine gute Chance gegen Guile!
Guile versucht , sich Euch zu nähern, indem er ununterbrochen Überschallknaller auf Euch abschießt, über die Ihr springen müßt (er hört erst auf, wenn er sich so nahe bei Euch befindet, daß er zutreten kann). Wenn Ihr Euch schon in der Hoffnung wiegt, ihn mal ordentlich verhauen zu können, kommt er plötzlich mit einem tödlichen Blitztritt daher und es ist aus...Figuren wie Chun Li können gegen Guile nicht besonders viel ausrichten, er hat einfach zu lange Beine und zuviel Kraft. Wenn Ihr ihn in Reichweite habt, laßt ihm keinen Moment Ruhe, denn wenn er einmal die Möglichkeit hat, seine besten Griffe an Euch auszuprobieren, bleibt Euch nur noch die Flucht!



BLANKA

Blanka ist zu den Street Fightern gestoßen, nachdem er genügend Kampferfahrung bei den wilden Tieren des brasilianischen Dschungels gesammelt hatte, die ihn aufgezogen haben. Seine unermeßliche Kraft hat er dem Blitz zu verdanken, der ihn getroffen und seinen Körper in den muskulösen Klotz verwandelt hat, den er hier zur Schau stellt.

Blanka wirkt meistens, als sei er etwas außer Kontrolle geraten, doch so kämpft er nun mal. Er ist in der beneidenswerten Lage, seinen Körper aufladen zu können wie ein Dynamo und potentielle bemitleidenswerte Opfer mit haarsträubenden elektrischen Schlägen außer Gefecht zu setzen. Dieser brasilianische zur Wirklichkeit gewordene Alptraum ist in besonders guter Form, wenn es um Langstreckenattacken geht!

BLANKA ALS GEGNER

Permanente Wachsamkeit im Kampf gegen Blanka zahlt sich aus, seine Angriffe gehen schnell und mit enormer Kraft vor sich. Achtet immer darauf, wenn Blanka sich darauf vorbereitet, einen seiner Elektro-Schläge auf Euch abzufeuern: Er hockt sich dann auf den Boden und hat seine Arme vor sich aufgestützt - geht nicht in seine Nähe! Blanka hat noch ein paar andere hübsche Bewegungen auf Lager, die Ihr nicht so schnell vergessen werdet, seid Ihr ihnen einmal zum Opfer gefallen: Seine Kanonenkugel ist praktisch nicht aufzuhalten; Ihr müßt sie überspringen, wenn sie auf Euch zukommt; auch sein Biß hat es in sich: Er raubt Euch tonnenweise Energie. Wenn der große B. Euch erstmal zwischen seinen Kiefern hält, gibt's nur noch eins: Drückt die Knöpchen und macht Euch aus dem Staube!

Kanonenkugel

Wußtet Ihr, daß Ihr eine Spitzenbewegung anbringen könnt, wenn das Wort "ready" auf dem Bildschirm erscheint? Die Kanonenkugel ist ein großartiges Projektil!

2 SEKUNDEN LANG A, DANN T & HARTER SCHLAG



Senkrechte Kanonenkugel

Wenn ein Gegner über Euch springt, macht Gebrauch von dieser Kanonenkugel, um ihm in der Luft einen Treffer zu verpassen oder sie wahlweise auf ihm landen zu lassen.

2 SEKUNDEN LANG D, DANN U & SCHLAG



Elektrifikation

Gar keine angenehme Bewegung: Eine Berührung und Euch wird ganz heiß zumute...Die einzige Figur, die ihn mit ihrer "Kopfnuß"-Bewegung aufhalten kann ist Chun Li.

WIEDERHOLT SCHLAG DRÜCKEN



Biß

Zubeißen geht eigentlich nur, wenn die Gegner betäubt sind. Dann gibt's nur eins: Alle Knöpfe drücken und fliehen!

T & HARTER SCHLAG



Salto rückwärts

Blankas Salto ist eine Angriffs- und Verteidigungsbewegung in einem. Ihr haltet Euch nicht nur Würfe und Tritte vom Leibe, sondern schlagt Euren Gegnern auch noch ins Gesicht!

U & HARTER TRITT



Uppercut

Laßt diesem harten Punch einen Flugtritt vorausgehen, jemand wird Sterne sehen...Jede dieser Kombinationen nehmen 25% Energie!

D & HARTER SCHLAG



KNIE

Überrascht Euren Gegner mit diesem Gesichtspolierer.

T & MITTELSTARKER TRITT



Kopfnuß

Genauso wie Kens und Ryus Axttritt hat diese Bewegung einen doppelten Effekt.

NAHE AM GEGNER & HARTER SCHLAG







Corkscrew

Dieselbe Bewegung wie der senkrechte Corcscew, nur von diesem gibt's kein Entkommen.

U, D & SCHLAG



Senkrechter Corcscrew

Am besten schlagt Ihr Euren Gegner, springt in die Luft und schlagt immer weiter zu, um ihm auch ja keine Chance zu geben.

U, D & TRITT



Teleport

Wird so ausgeübt wie der Drachenschlag, eine gute Methode, um sich aus Ecken zu befreien.

T, D, D-T & SCHLAG



Kopfnuß

Treibt Euren Gegner in eine Ecke und gebt ihm zwei Treffer.

NAHE AM GEGNER UND HARTER SCHLAG



Kopfschlag

Kein bekannter Schlag, dennoch recht effektiv und Blankas Biß insofern recht ähnlich, als daß man sich nicht leicht aus ihm befreien kann.

T & MITTLERER SCHLAG



Yogafeuer

Wie die Feuerkugeln und die Überschallschläge, ist auch diese Projektilbewegung ideal für Langstreckenattacken.

D, D-T, T & SCHLAG



Yogaflamme

Mit dieser Bewegung könnt Ihr Verbrennungen und Schmerzen austeilen.

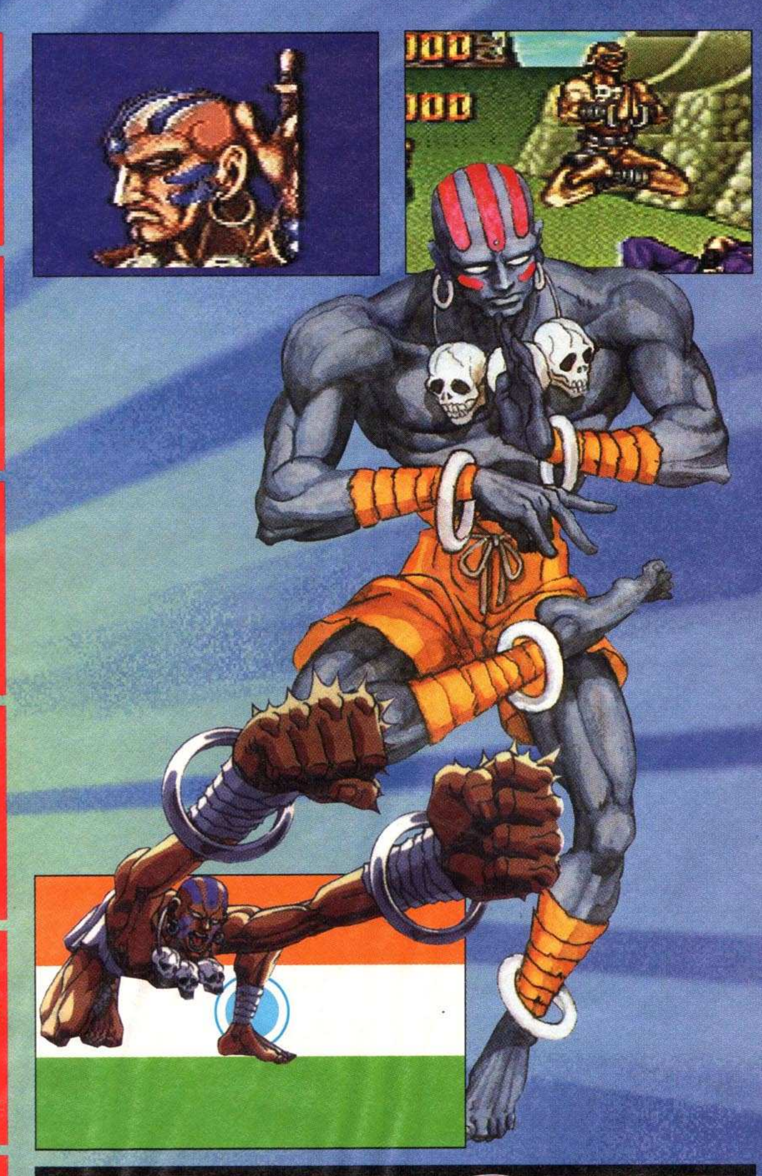
A, A-D, D, D-T, T & SCHLAG



Rutsche

Wenn Ihr diese Bewegung wiederholt an Euren Gegnern ausprobiert, haben sie es schwer, sich aufrecht zu erhalten, die Balance geht flöten!

D & HARTER TRITT



DHALSIM

Dhalasim ist die am schwierigsten zu schlagende Figur im Spiel, die außerdem die meisten Tricks auf Lager hat. Er ist zwar nicht gerade besonders schnell, doch wenn er sich erstmal in Bewegung setzt, benutzt er seine beindruckende Joga-Technik! Dhalasim hat einen äußerst gelenkigen, geradezu gummiartigen Körper und einen feurigen Atem, der von seiner letzten Malzeit herrührt, die er vor dem Turnier zu sich genommen hat: Rohes Curry...

Dhalasim schlägt sich am besten, wenn er die Kontrolle innehat: Wenn Ihr ihm von Anfang an mit Nachdruck nachstellt, habt Ihr eine gute Chance, ihn zu schlagen.

DHALASIM ALS GEGNER

Um Dhalasim zu überlisten, müßt Ihr seine beiden Schwächen ausnutzen: Er hat viele kraftvolle Bewegungen zur Verfügung, die ihn sehr verlangsamen; wenn Ihr Eurerseits ein paar gute Bewegungskombinationen zusammenstellt und ihm von Anfang an nachstellt, könnt Ihr ihn schlagen! Dhalasims zweite Schwäche ist, daß er sich sehr leicht durch Würfe und Tritte verwunden läßt: Laßt es ihn fühlen! Nehmt Euch vor seinen Spezialbewegungen in acht: Seine Yoga-Flamme ist tödlich, verwandelt Euch in Staub und raubt Euch viel Energie. Seid jederzeit sprungbereit! Plant Eure Angriffe und Kombinationen aus Hohen Tritten und Rippenschlägen sorgfältig, rückt ihm auf die Pelle und Ihr solltet ihn besiegen können!





ZANGIEF

Zangief ist ein gewaltiger Muskelmann, der, um sich in Form zu halten, mit Bären in Sibirien kämpft!! Der Russe richtet den meisten Schaden an, wenn es ihm gelingt, nahe an seinen Gegner heranzukommen und ihn zu Boden zu ringen oder ihm mit einer Ramme die Energie aus dem Leibe zu schlagen... Zangief ist auch kein übler Schläger, sein Kraftschlag, das Doppel-Lasso genannt, ist eine perfekte Verteidigungsbewegung.

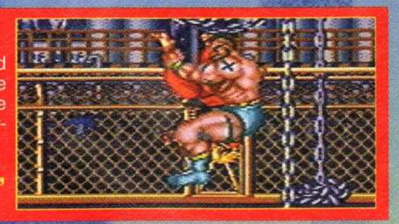
ZANGIEF ALS GEGNER

Ihr benötigt Timing und viel Übung, um es mit Zangief aufnehmen zu können. Von der Luft aus ist er am besten zu bekämpfen, Chun Li hat hier eine gute Chance! Wenn er nahe an Euch herankommt, wird er Euch zu Boden werfen oder Euch oder rammen, doch während er auf Euch zukommt, ist sein Leib verwundbar und Ihr könnt ihn mit einem gutgezielten Tritt aus dem Gleichgewicht bringen! Eine gute Idee ist es außerdem, sich zu ducken, wenn er seinen Wirbelschlag anbringen will, denn wenn er seine Bewegung beendet hat, könnt Ihr mit einem Uppercut kontern. Versucht Euer Glück und geht nicht zu nahe an Zangief heran!

Wirbelnde Ramme

Diese Bewegung ist mit Abstand und zerstörerischste im gesamten Spiel, sie raubt Euch in einem Zug die Hälfte Eurer Energie! DieAusführung ist allerdings genauso schwierig.

ROTIERT DAS PAD UM 360 GRAD, T & SCHLAG



Ramme

Eine einfach Ramme ist leicht auszuführen und nimmt eine Menge Energie auf einmal. Zangief ist ein Spezialist in Würfen und Quetschungen.





Rückenbrecher

Wie bei den Würfen der anderen Spielfiguren auch, zeigt diese nette kleine Bewegung nur bei kurzem Angriffsabstand Wirkung, dann aber wirft sie den Gegner quer über den Bilschirm!





Rückenfall

Ringer Zangief hat keine Schwierigkeiten damit, seine Gegner mit einem Griff in den Boden zu rammen, ein jeder solcher Griff kostet das Opfer ein Viertel seiner Energie.

T & HARTER SCHLAG



Kraft-Quetscher

Wenn Ihr nahe an Euren Gegner herankommt , könnt Ihr ihn mit dieser Bewegung sofort außer Gefecht setzen und ein Viertel seiner Energie rauben.

T & HARTER TRITT



Wäscheleine

Diese Wirbelbewegung ist sehr effektiv gegen Attacken aus der Luft.

ALLE TRITTKNÖPFE

Flugtritt

Bei dieser Bewegung kommen Zangiefs lange Beine ihm zugute!

U-T & HARTER TRITT



Kraftdruck

Um diesen Griff auszuführen, müßt Ihr so schnell wie möglich alle Knöpfe drücken.

NAHE AN DEN FEIND HERAN, DANN MITTLERER SCHLAG





Hundert-Hände-Schlag
Hondas bester Griff. Mit ihm kann er Gegner in seine Gewalt bringen, bevor sie über ihn springen können.

WIEDERHOLT SCHLAG



Sumo Torpedo
Anstelle einer Energierakete, benutzt Honda seinen eigenen Körper als Waffe. Je härter der Punch, desto besser!

2 SEKUNDEN LANG A, T & SCHLAG



Körper-Flop
Am geeignetsten ist diese Bewegung an Anfang einer Schlagkombination, laßt einen Tritt und einen Hundert-Hände-Schlag folgen.

U-T UND LEICHTER TRITT



Superschwergewichtsfall
Benutzt diese Bewegung entweder, um auf den Gegner zu springen und zu attackieren oder um über eine Rakete zu springen.

2 SEKUNDEN LANG D, DANN U & TRITT



Flugschlag
Benutzt diese Bewegung als Auftakt in einer Kombination!

U-T & HARTER SCHLAG



KNIE
Greift den Gegner bei den Haaren und schlagt ihm wiederholt das Knie ins Gesicht - dies ist wirklich bloß ein Spiel!

T & MITTLERER TRITT



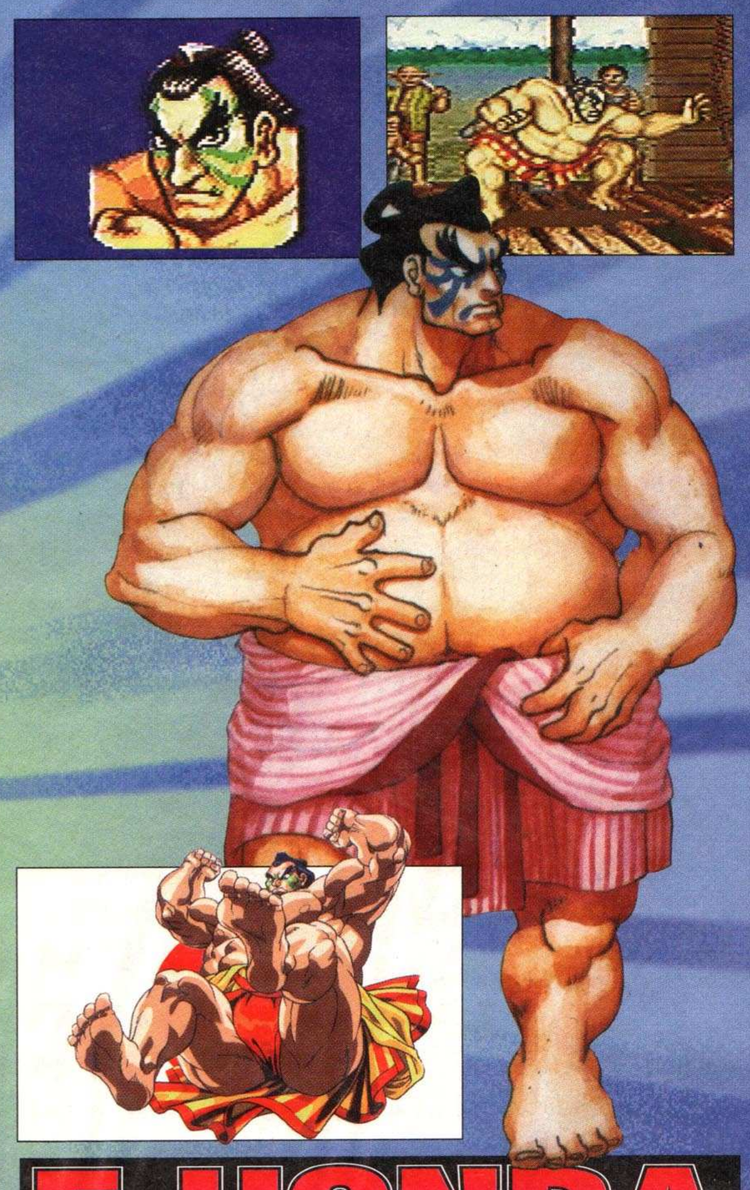
Wurf
Mit diesem Griff könnt Ihr den Gegner quer übers Screen schmeißen!

T & MITTLERER SCHLAG



Quetschgriff
Drückt bei diesem Griff alle Knöpfe, um zu entkommen, bevor Ihr zuviel Energie verliert.

T & HARTER SCHLAG

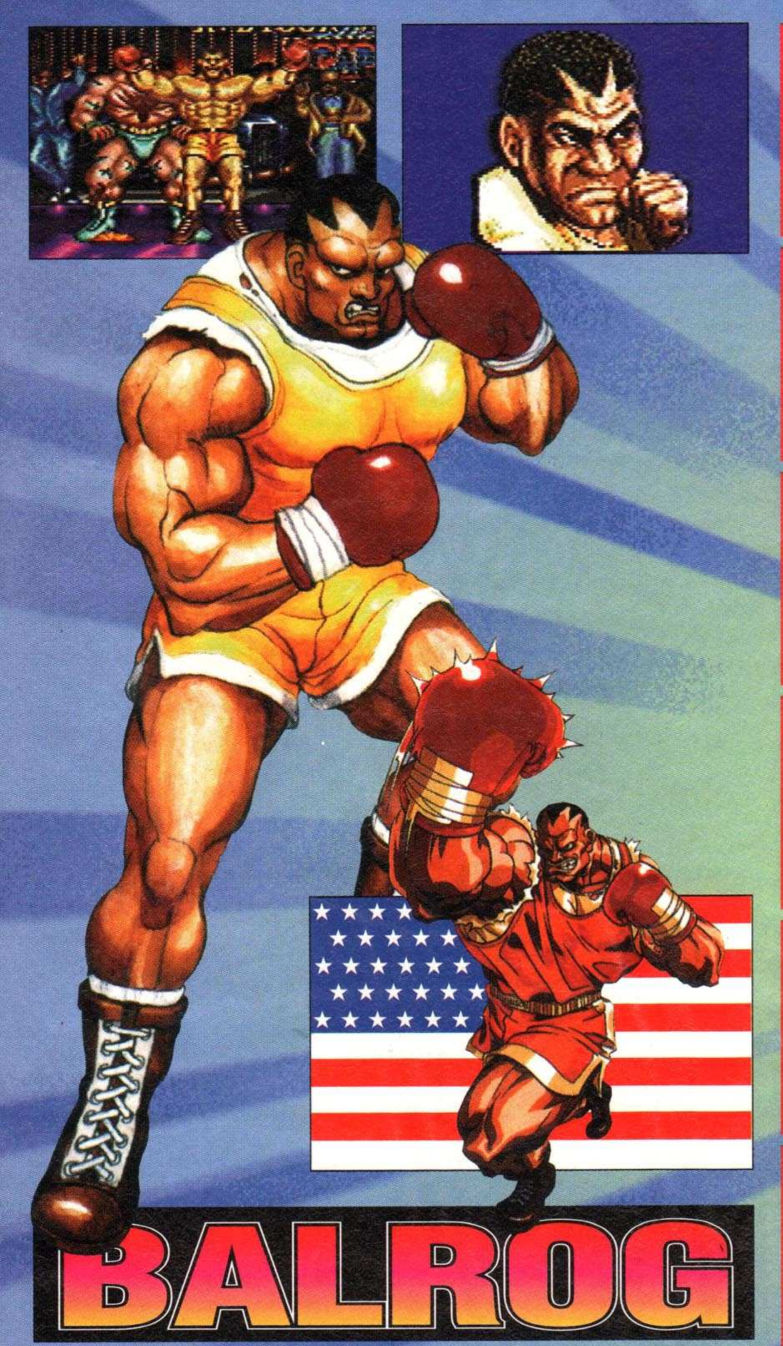


E HONDA

Honda besteht nur aus Haut und Knochen - und einigen Zentnern mehr, aber schließlich ist er ja ein Sumo-Meister! Sein gewaltiger Körper hat seine Vor- und Nachteile: Er hat viel Widerstandskraft und erholt sich auch schnell, wenn er betäubt worden ist, aber sein Umfang bedeutet auch, daß er nicht gerade der schnellste Kämpfer ist und außerdem hat er Probleme mit dem Springen, er ist jedoch ein guter Werfer ein sein Hundert-Hände-Schlag ist nicht auf die leichte Schulter zu nehmen...

E HONDA ALS GEGNER

Es ist Euch sicher nicht engangen, daß Honda ein dicker Typ ist, oder? Das bedeutet, er hat es gegen Gegner wie Chun Li nicht leicht. Er wendet gern seinen Hundert-Hände-Schlag an, wenn Ihr Euch am Rande des Bildschirms befindet und benutzt seine schnellen Torpedos, um sich aus brenzligen Situationen zu ziehen. Wenn Honda sich also anschickt, seine Blitzhandgelenke in Bewegung zu setzen, springt rasch über ihn oder Ihr werdet betäubt! Chun Li kommt gegen ihn an, indem Ihr auf A drückt und hochspringt: Ihre Stilettos tun ein Übriges! Mit dieser Bewegung kann Chun sich befreien und auch noch einen Teil von Hondas Energie klauen. Figuren, die über Raketenangriffsmöglichkeiten, wie Feuerkugeln, verfügen, können mit ihnen den Tornado aufhalten und ihrerseits zum Angriff übergehen. Haltet die Augen offen und geht diesen fetten Fäustchen aus dem Wege!



BALROG

Balrog ist ein Ex-Boxweltmeister mit eisenharten Fäusten, der sein Brot nun auf der Straße verdient. Dieser beeindruckende Muskelmann ist ein brillanter Schläger, der es nie nötig zu haben scheint, seine Gegner zu treten. Balrogs Bewegungsmöglichkeiten haben ihre Grenzen, doch ist er sehr willensstark und seine Gegner tun gut daran, ihn während des Kampfes niemals aus den Augen zu verlieren. Wenn man Balrogs Schläge als sehr gut bezeichnen kann, kann man seine Spezialbewegungen nur überwältigendend nennen!

BALROG ALS GEGNER

Gegen Balrog habt Ihr am ehesten eine Chance, indem Ihr Tritte und Luftbewegungen anwendet, gegen die er sich mit seinem Uppercut und Drop Punches verteidigt, trotzdem läßt Balrogs Verteidigungsstrategie zu wünschen übrig: Er ist gut im Austeilen von Schlägen, aber weniger talentiert, wenn es darum geht, Schläge einzustecken. Es ist recht einfach für seine Gegner, ihn zu greifen und zu werfen, doch seine Würfe sind wirklich erste Sahne: Sein Uppercut ist beinahe unschlagbar, sein Powerschlag bewundernswert und sehr effektiv! Achtet auf Balrogs Kombinationswürfe!

Betäubungsschlag

Balrogs kraftvollster Schlag, der seine Gegner oft überrascht.

2 SEKUNDEN LANG A, DANN T & SCHLAG



Dreh- Schlag

Je länger Ihr die Knöpfe drückt, desto härter fällt der Schlag aus. Laßt los und Balrog holt zu einm echten Knochenbrecher aus!

ALLE 3 SCHLAG-KNÖPFE



Uppercut

Mit seinem Uppercut ist Balrog praktisch unschlagbar, wenn es ihm gelingt, seinen Gegner in die Ecke zu drängen. Nach zwei Schlägen sind die meisten Gegner betäubt.

D & HARTER SCHLAG



Kopfnuß

Balrog schlägt seine Gegner mit dieser Bewegung zu Tode, sie hat einen ähnlichen Effekt wie Blankas Biß.

T & HARTER SCHLAG



Hoch-Schlag

Eigentlich eine recht einfache Bewegung, doch wenn Ihr sie mit einigen normalen Schlägen kombiniert, sehr wirkungsvoll! Je härter der Schlag...

U-T & HARTER SCHLAG





Rechter Haken

Wie alle Boxer benutzt Balrog mal seine linke und mal seine rechte Faust, um seinen Gegner zu verwirren. Der rechte Haken ist ein Killer...

HARTER TRITT



CHEATS

Nur mit Spezialbewegungen
Wenn das Capcom-Logo am Anfang des Spiels erscheint, drückt Runter, Z, Hoch, X, A, Y, B, C. Jetzt solltet Ihr Chun Lis Siegesgeschrei hören. Wenn Ihr jetzt spielt, ist es möglich, daß Ihr ausschließlich mit Spezialbewegungen spielt.

Kämpft gegen dieselbe Figur im Kampf-Modus
Drückt auf dem Kampf-Modus-Option-Screen: Runter, Z, Hoch, X, A, Y, B und C. Ein Gong ertönt und Ihr könnt zweimal denselben Charakter wählen.



Klauenhechter

Mit dieser Bewegung begibt sich Vega aufs Drahtseil.

2 SEKUNDEN LANG D, DANN U & TRITT, DANACH SCHLAG



Gesichtsschlitzer

Am besten wird diese Bewegung wiederholt ausgeübt. Aufgepaßt: Sie raubt nicht viel Energie.

JEDER BELIEBIGE PUNCH



Barcelona

Die gleiche Bewegung wie der Hechter, außer daß Ihr am Ende einen Wurf anbringt.

2 SEKUNDEN LANG D, U & TRITT, A & PUNCH



Mauerhüpfer

Diese ausgeklügelte Bewegung ist gut geeignet, um sich aus Ecken zu befreien und von oben anzugreifen.

BEGEBT EUCH AN DEN RAND DES BILDSCHIRMS, DANN U & A



Tiefschlag

Mit diesen messerscharfen Klauen kann Vega Euch beträchtlichen Schaden zufügen!

D & HARTER SCHLAG



Kristallrolle

Vega benutzt diese Attacke anstelle der Raketenattacke, um seinen Gegner von der anderen Seite des Bildschirms aus anzugreifen.

2 SEKUNDEN LANG A, DANN T & SCHLAG



Gleittritt

Mit dem Gleittritt kann Vega jeden beliebigen Feind umhauen und dann zum Gnadenstoß in die Luft springen.

D & HARTER TRITT



Wurf

Eine zerstörerische Bewegung – Der Rückenwurf ist eine von Vegas besten Griffen und kann zusamnmen mit dem Mauerhüpfer ausgeführt werden.

T & HARTER SCHLAG



VEGA

Vega ist Spanier und wenn Ihr nicht aufpaßt, geht er mit Euch um, wie ein Stierkämpfer mit seinem Stier...Vega ist sehr gut in Form und bewegt sich blitzschnell, Ihr werdet Schwierigkeiten haben, rechtzeitig zu reagieren! Seine Tritte sind recht eindrucksvoll und die Kraft seiner Schläge wird durch die Stahlklaue, die er trägt, noch verstärkt. Mit seinen Spezialbewegungen versucht er, Euch zu verwirren und dann zu bestrafen. Vega gibt aber auch gerne an, und wenn seine Eitelkeit Überhand nimmt, habt Ihr die Gelegenheit zu einem Gegenangriff!

VEGA ALS GEGNER

Vegas Schnelligkeit wird Euch zu schaffen machen, doch müßt Ihr natürlich Euer Glück versuchen und ihn angreifen! Er ist am leichtesten durch Uppercuts und Flugtritte zu verletzbar. Seine Luftangriffe sind am besten mit Kens oder Ryus Drachenschlag zu kontern. Vegas Spezialität ist es, sich an seinen Gegner heranzumachen und ihn in den Boden zu rammen, was den Gegner natürlich betäubt...worauf Vega dann mit seiner Stahlklaue zum Finale übergeht. Figuren, die spezielle Feuerkugeln zur Verfügung haben, befinden sich hier im Vorteil. Die beste Art, den Spanier zu besiegen, ist es, abzuwarten bis er von einem Sprung landet und ihn dann mit wiederholten Flugtritten zu malträtieren.Springt dann zurück und wartet auf eine weitere Chance.







SAGAT

Sagat ist ein Ex-Meister der Straßenkämpfer, dessen tödlichster Gegner Ryu ist. Sagats Größe und Reichweite machen es schwierig für seine Gegner, an ihn heranzukommen; er ist außerdem schnell und stark!

Sagat hat aber trotzdem eine Schwäche: Wenn er von der Ausführung seines Tiger-Uppercuts wieder auf die Erde zurückkommt, kann er etwa eine Sekunde lang angriffen werden, doch trotzundalledem ist und bleibt Sagat einer der am schwierigsten zu schlagenden Kämpfer und man kann ihn keinesfalls ignorieren. Die Tiger-Feuerkugeln (oben und unten) sind tödlich, denn sie kommen schnell hintereinander angerast. Sagat zeigt noch immer die Narben von seinem letzten Kampf mit Ryu und er wartet darauf, Rache nehmen zu können!

SAGAT ALS GEGNER

Auch Lu Chin hat eine gute Chance gegen Sagat! Wenn sie ihn mit ihren Luftangriffen attackiert, wird er Hunderte von Tiger-Uppercuts anwenden, um unten zu bleiben. Chun Li, Guile und Ryus lange Gleittritte eignen sich perfekt dazu, Sagat umzuhauen. Sobald das geschehen ist, kann der Gegner in die Luft springen und Sagat Saures geben, wenn er versucht, aufzustehen. Wartet aber nicht zu lange, sonst erholt er sich wieder und bringt seinerseits einen Tiger-Uppercut gegen Euch an. Vergeßt nicht, daß Sagat seinen Uppercut von oben oder unten anbringen kann, wenn er sich also unten befindet, springt hoch und greift ihn an. Mit vielen kleinen und mittelstarken Tritten sollte er zu betäuben sein.

Tigerschuß

Der Tigerschuß ist Sagats kraftvollster und schnellster Raketenangriff. Gebraucht diese Bewegung zusammen mit einem Uppercut.

D, D-T, T & SCHLAG



Tiefer Tigerschuß

Die meisten Figuren werden von dieser Bewegung überrascht werden und ihr nur schwer ausweichen können.

D, D-T, T & TRITT



Tiger-Uppercut

Gebraucht verschiedene Schläge, um an Schnelligkeit, Höhe und Weite zu gewinnen. Sagats beste Power-Bewegung.

T, D, D-T & SCHLAG



Hochtritt

Wie auch die Tritte von Ryu und Ken treibt diese Bewegung Tränen in die Augen Eurer Gegner, wenn sie ihr zum Opfer fallen.

NAHE AN DEN GEGNER HERAN, DANN HARTER TRITT



Tiefer Tritt

Eine gute Bewegung, wenn es darum geht, dem Gegner Energie zu rauben, kann aber auf der andere Seite auch leicht blockiert werden.

D & TRITT



Tiger-Knie

Keine besonders häufig angewandte Bewegung, aber sehr wirksam, um Energie wegzunehmen.

T, D, D-T & TRITT



Wurf

Diese Bewegung eigent sich am besten dazu, den Gegner zu verwunden und verwirren.

T & MITTLERER ODER HARTER SCHLAG



AUF EINEN BLICK

NAME: Street Fighter II
SPIELZEIT: 3 Tage
HÖCHSTES SCORE: 15,350,000
LEVEL: 12
HERAUSFORDERUNG: mittel



Feuertorpedo

Mit diesem Griff sind drei oder vier Treffer auf einmal zu landen und Ihr müßt lange blockieren, um unversehrt durchzukommen.

2 SEKUNDEN LANG A, DANN T & SCHLAG



Feuerfaust

Ähnelt Balrogs Uppercut, hat aber mehr Pep! Mit dieser Bewegung könnt Ihr den Gegner in die Ecke drängen und ihn das Fürchten lehren.

HARTER SCHLAG



Bauchlandung

Mit dieser Bewegung könnt Ihr Euch gut auf eine Luft- oder Bodenkombination vorbereiten.

U-T & SCHLAG



Scherentritt

Diese Bewegung ist immer gut für eine Überraschung.

2 SEKUNDEN LANG A, DANN T & TRITT



Flugtritt

Dieser Tritt ist an Kraft kaum noch zu überbieten und wird oft von einem Betäubungsschlag gefolgt.

U-T & TRITT



Gleit-Tritt

Derselbe wie bei Dhalsim und eignet sich gut dazu, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

D & HARTER TRITT



Kopfnuß

Ihr gebt eine Kopfnuß, gefolgt von einem Tritt ins Gesicht und Gleit-Tritt.

2 SEKUNDEN LANG D, DANN U & TRITT



Wurf

Greift Euren gegner beim Arm und werft ihn zu Boden.

T & MITLERER ODER HARTER SCHLAG



M BISON

M Bison ist der Hauptkämpfer in der Street Fighter-Truppe, der meistgehaßte, meistgefürchtete Fighter und der grausamste Schläger. Bison sieht sich als der König der Kämpfer und zeigt Euch auch gerne, warum...Er führt alle seine Bewegungen mit ungeheurer Kraft aus, mit denen er seine Gegner in Sekundenschnelle erledigt, alle Tritte und Würfe sind tödlich, aber wartet erstmal auf seinen Feuertorpedo...Alles in Deckung!

M BISON ALS GEGNER

Bison ist zweifelsohne der härteste Kämpfer. Blockiert, sobald Ihr mit zu kämpfen beginnt - er fängt Kämpfe gern mit seinem Feuertorpedo an! Er wird seinen Wirbeltritt an Euch ausprobieren, bereitet Euch also darauf vor, hoch genug zu springen, um einen Flugtritt gegen Bison anzubringen Würfe und Blitztritte eignen sich auch gut gegen ihn, auch wenn er nicht einfach zu betäuben ist...M Bison stellt sich seine Griffe raffiniert zusammen und am besten kommen Ken oder Ryu mit ihren bewährten Kombinationen gegen ihn an!



Vorschau

Ausgabe 18

Sportfreunde, aufgepaßt! Im April geht's rund um flotte Flitzer, pfeilschnelle Pucks und beinharte Bälle: Virtua Racing startet durch, gibt an Hyper Dunk und NBA Jam ab, die zum Mutant League Hockey passen.

Wie schlagfertig sind die Eternal Champions? Wir testeten sie auf Herz und Nieren. Außerdem auf dem Prüfstand: Wieselflinkes bei Sonic 3, eine verrückte Zeitreise mit Normy und Vampirjagd mit den Belmonts.

Disneyfans können schon zu Kappe und Krummschwert greifen: Das Software-Orakel hat nicht nur Aladdin für die Achtbitter vorausgesagt. Ein tiefer Blick in die Blätter zeigt eine Komplettlösung zum Dschungelbuch!

Wer Ren & Stimpy sind, was im Mystery Mansion vor sich geht und warum Maschinen gemein sind, erfahrt Ihr, zu vielen weiteren News, Tips, Tests und Berichten, in der

SEGA PRO 18

AB 23. MÄRZ IM HANDEL!

Alle reden über SUPER PRO



Wegen der neuesten Nachrichten Previews Reviews und vieler anderer Berichte!

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

NEU!

NEU!

NEU!

4 x Neu!
Die Turtles. Wahnsinnsstark.

Tournament Fighters und **Radical Rescue**.
Das ist Actionpower der neuen Dimension.

Tournament Fighter: 16 MBit Fighting-Abenteuer. Gigantisches Scrolling, 9 Continues, Sound in CD-Qualität. 10 Fighter zur Auswahl: Jeder einzelne Charakter verfügt über individuelle Fight-Techniken. Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit entscheiden im echten Zweikampf. Optionsbildschirm: Stärke, Schwierigkeit und Kampfzeit können ausgewählt werden.

Radical Rescue: Irrsinnig gut gezeichnete Figuren. Strategisches Denken ist gefordert. Jeder Turtle ist mit speziellen Finessen ausgestattet. Passwort-System, um jederzeit - auch nach "Power Off" - weiter zu spielen.

Die neuen Turtles setzen wirklich neue Maßstäbe in allen Systemen. Probier's aus!

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

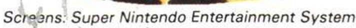


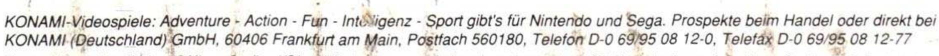









Screens: Super Nintendo Entertainment System


KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß





F&P 94/014